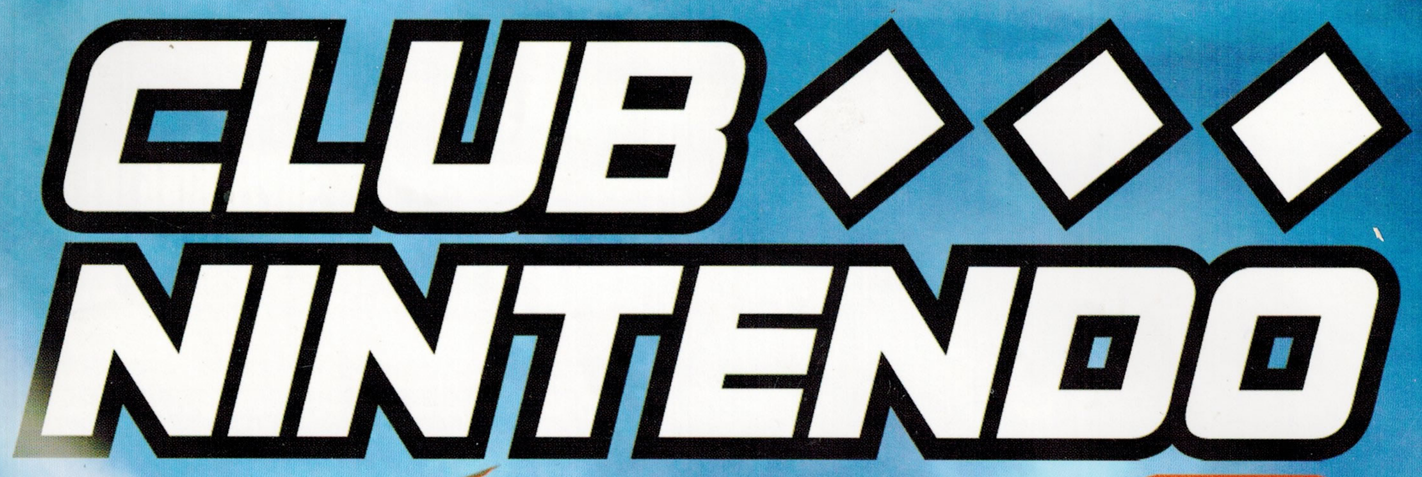




Madden NFL 07

Pirates of the Caribbean Dead Man's Chest



Revista Oficial de 

Póster doble
MONKEY BALL
CASTLEVANIA



STARFOX COMMAND

NINTENDO POWER
FINAL FANTASY III
METROID PRIME 3: CORRUPTION



Año 15 No 8 Exhibir hasta 26/8/2006



MOVILTEKA
www.movilteka.com
por ejemplo, si quieres descargar la imagen 72377
1 ve al menu MENSAJES para enviar un nuevo sms
2 escribe el ALIAS del juego deja un espacio y escribe su CODIGO (IMAGECN 72377)
3 envia el mensaje IMAGECN 72377 al 22122
4 en muy poco tiempo lo tendrás en tu cel; dale a GUARDAR y ya es tuya!!
CONSULTA ESOTERICA MOVILTEKA
Después de varios años de recorrer el planeta aprendiendo las técnicas Esotéricas de distintas culturas del mundo, regresa a México el famoso Profesor Eleazar, con toda su sabiduría. El y sus discípulos ponen a tu disposición sus servicios, tarot, numerología, horóscopos.
Envía la palabra ASTROCN seguida de un espacio y tu consulta al 44144
Ejemplo: ASTROCN VOY A TENER SUERTE EN LA ESCUELA?
numerología, tarot, astrología
conoce tus numeros de la suerte
las piedras que te conviene usar
detalles de tu posible futuro
COSTO SMS $5 + IVA
JUEGOS JAVA PREMIUM diversion en tu cel
Envia JUEGOCN "codigo del juego" al 66366
Ejemplo para Knockout Soccer: JUEGOCN 81384 al 66366
(4 sms por descarga, costo/sms $10.00 + I.V.A. costo total $40,00 + IVA)
81540
The Scorpion King
basado en la pelicula
Knockout Soccer 81457
el juego más realista de futbol, juega con 1, 2 o más jugadores y CHUTAAAAAAA
THE WORLD'S BEST CELL GAMES
CHISTES
DATE el GUSTO y riete a gusto
envia CHISTECN al 44244
solicita todos los que quieras...!!tenemos muchos¡¡
(costo/mensaje de $3.00 + I.V.A.)
¿Sabes qué significa tu nombre?
envia SIGNCN "tu nombre" al 44244
ejemplo: SIGNCN leonor al 44244
¡tenemos + de 1.200 nombres! para saber si tenemos el tuyo entra en www.movilteka.
(costo/mensaje de $3.00 + I.V.A.)
ANIMACIONES CHIDAS
Envia ANIMACN "cod. animacion" al 22122
Ejemplo: ANIMACN 90612 al 22122
Costo/sms $13.00 + I.V.A
90617 90620 90623 90643
90712 90740 90748 90757
>>> Si tu cel es MONOFONICO envía TONOCN "cod.melodia" MARCA CEL al 22122
Ejem.: TONOCN 20310 nokia al 22122
>>> Si tu cel es POLIFONICO Envía POLICN "cod. melodia" al 22122
Ejemplo: POLICN 20310 al 22122
los IMPRESCINDIBLES del VERANO
21390 Me voy Julieta Venegas
21123 Jesus of suburbia Green Day
20533 Dame más gasolina D. Yankee feat Pitbull
21372 Temperature Sean Paul
21085 Volverte a amar Alejandra Guzman
21371 Hips don't lie Shakira
21037 Advertising space Robbie Williams
21122 Love comes again DJ Tiesto
20994 Sorry Madonna
CINE y TV
21412 Beetlejuice B.S.O.
21400 Gilmore girls TV Theme
20217 Titanic
20789 Harry Potter
20557 Marcha imperial Star Wars
20189 Rocky
20061 Pinky y cerebro
20205 Pajaro Loco
20083 James Bond
20793 El señor de los anillos
21033 Los pitufos
21000 Super Mario Bros
20026 Expediente X
21231 You've got a friend
20081 La pantera rosa
20190 Superman
20674 Save me Smallville Theme TV
codigo 21563 Power Rangers TV Theme
codigo 21564 Rugrats TV Theme
all time hits + top DANCE
20729 Light my fire The doors
20390 Im still in love with you Sean Paul & Sasha
21323 Zombie The Cranberries
21380 Gold digger Kanye West
21163 Rompe Daddy Yankee
20239 La lambada Desconocido
20245 Hotel california Eagles
21317 Ella y yo Aventura y Don Omar
20308 Get busy Sean Paul
20392 Tardes negras Tiziano Ferro
20955 Tu principe Zion y Lennox con D. Yanquee
21404 La costa del silencio Mago de Oz
21028 Rasputin Boney M
SUPER RINGTONES
top LATINO + MEXICANO
21114 Muñeca de trapo La oreja de Van Gogh
21079 Dias de Enero Shakira
21042 Pachuco Maldita vecindad
20433 En los puritos huesos Banda el limon
20957 Angel Yuridia
20397 Eres Cafe tacuba
21121 Si no estas conmigo Cynthia y Jose Luis
20583 Lo que pasó Daddy Yankie
20529 Pobre diabla Don Omar
21015 Para que regreses El chapo de Sinaloa
21239 Lady Blue Enrique Bunbury
20760 Para tu amor Juanes
20606 La camisa negra Juanes
20779 Mi credo K-Paz de la Sierra
21408 Pachuco Kumbia Kings
20778 Dulce Niña Na na KuMbia Kings
21008 La Posada de los muertos Mago de Oz
20043 Fiesta Pagana Mago de Oz
20880 Don Miranda
20596 Muriendo lento Moderatto y Belinda
21351 Dime ven Motel
21409 Como duele Noelia
21164 Infinito Bunbury y Julieta Venegas
20627 La tortura Shakira y Alejandro Sanz
21167 Maldita primavera Yuridia
21377 Pingüinos en la cama Ricardo Arjona
top LISTAS MUNDIALES
21083 Pump it Black eyed peas
21073 High James Blunt
21379 Dany California Red hot chili peppers
20866 Wake me up when september ends Green day
21357 Beat of my heart Hilary Duff
20310 Crazy in love Beyonce
20364 Toxic Britney Spears
20981 My humps Black eyed peas
20783 Dont lie Black eyed peas
20812 Tripping Robbie Williams
20146 Clocks Coldplay
21008 Without me Eminem
20327 Where is the love Black eyed peas
20264 Dont Speak No Doubt
21026 Holliday Green day
20810 You're beautiful James Blunt
20892 Hung up Madonna
20611 Welcome to my life Simple plan
20827 Precious Depeche mode
Fotos
Envia IMAGENCN "cod. imagen elegida" al 22122
Ejemplo: IMAGENCN 71203 al 22122
Costo/sms $13.00 + I.V.A
72839 72852 72865 73003 73371 73400 73511 72849
73044 70065 70072 70078 70181 70184 70146 70887
73942 70245 70250 70261 70268 70667 70805 72818
70884 70888 70967 70968 71026 71373 71401 70147
71404 70893 71507 73943 71734 71757 71987 71055
72030 72046 72119 71245 70927 72016 72369 71018
72372 72378 72390 72392 72509 72533 70925 71514
hit sounds - sonidos reales
Envia REALCN "cod. del Real" al 22122
Ejemplo: REALCN 10289 al 22122
Costo/sms $13.00 + I.V.A
te llaman!!
10289 Tu novia enojada
10287 El amigo en el teibol
10288 Papa enfadado
10290 Mamá llamando a su hijito
¡nuevos! edgar
10417 yaguey edgar te pide que contestes
10415 A que sabe el homelet?
10418 Tres candidatos mundialistas
animalitos
10077 Aullido lobo TOP
10002 Tengo una vaca lechera....
10096 Oye un lindo gatito
10005 Ladrido de perro
10104 Rugido de león TOP
10008 Dinosaurio rugiendo
10007 Pajaritos piando
C. GLESS
10422 chentelargo Chiquitibum para el Tri
10425 coti gless imita a coti contesta por favor
10428 kpaz Kapas Sino contestas te aguantas
10423 calderon Chente Gless y Felipillo
10427 juanga largo juanga chiquitibun para el Tri por Juangagless
nacademia
10020 Risa para caerse de risa
10026 Toma pedo apestoso
10224 ataque de locura
10137 nacogallina TOP
10099 Este grito te dejará...helado
top reales
varios
10135 Tamales
10379 Mi gober precioso TOP
10114 Poseida gritandohisterica
10024 Toma beso....irresistible
10242 fantasma susurra
10236 lapida moviendose
chatea y comadrea!
Envia CHATCN al 44244
Costo / mensaje $3.00 + I.V.A
juegos del mes
Envia JUEGOCN "cod. del juego" al 22122
Ejemplo: JUEGOCN 81534 al 22122
2 sms por descaga costo/sms $13.00 + I.V.A
Balloon Headed Boy 81024
Berlin Chaos 81267
GSM Aplican tarifas vigentes de transporte Telcel GSM
CONDICIONES SERVICIO SMS: CEL COMPATIBLES: MONOFONICOS: NOKIA: 1220 5125, 8260, 8265, 3650, 3395, 7210 8890, 9290, 3595, 5100, 6100, 6590i, 6560, 3100, 7250, Ngage. SONY ERICSSON: T18d, T60d, T68i, T200, T106, T610, P800, P900, T300, T39, Z600, TG8m. MOTOROLA: V120T, V60T, C150, C350, C388, T720i, T193, E380, T730i SAMSUNG: STH-A355, STH-N325, STH-V200 XGH-105, E715, STH-T100, STH-1375 LG: VV3000S, G1500, VV300S PANASONIC: EB-TX31 SIEMENS: M46, A56 AUDIOVOX: GDU 325 MITSUBISHI: G310. LOGOS Y NOMBRE B/N: NOKIA 8260, 3395, 3650. SAMSUNG R225, R325, A325. SONY-ERICSSON T300, T600. POSTALES: NOKIA 3395, 3650, 6590, 8390, 8890. SAMSUNG R225, R325. SONY-ERICSSON T300, T600 MULTIMEDIA (polifonicos y productos color) NOKIA 3595, 3650, 6600, 7210, 7650. PANASONIC GD88. SAMSUNG V200. SONY-ERICSSON T610, T300, p800, T68i (excepto polifónicos) y SonyE. T226 solo monofonicos y logoBN. Si tu celular no aparece en este listado, está bien configurado y es compatible también podrás descargarte contenido. Asegurate que tu cel tenga la configuración WAP correcta y es compatible con el producto solicitado. Costo/sms al 22122 $13.00 + I.V.A. Costo/sms al 44244 (chat, etc) $3.00 + I.V.A. Costo descarga Juegos Java Normales 2 sms. El cargo ocurre inmediatamente y no se devuelven los pedidos erróneos. Aplican tarifas vigentes de transporte TELCEL GSM. Telcel no es responsable de este servicio, así como de la publicidad ni de los contenidos. Contenido disponible solo para TELCEL. Tlf. atención a clientes 10:00 a 15:00 y de 16:00 a 19:00 hrs L-V: 52 69 01 87 y del interior al 01/800SPACIOP ó 01 800 7722467. Los pedidos se entregan en 60 segundos, pero pueden existir retrasos debido al congestionamiento de la red. Responsable del servicio EPM SA de CV.



PÓSTER





ESTE MES REVISAMOS

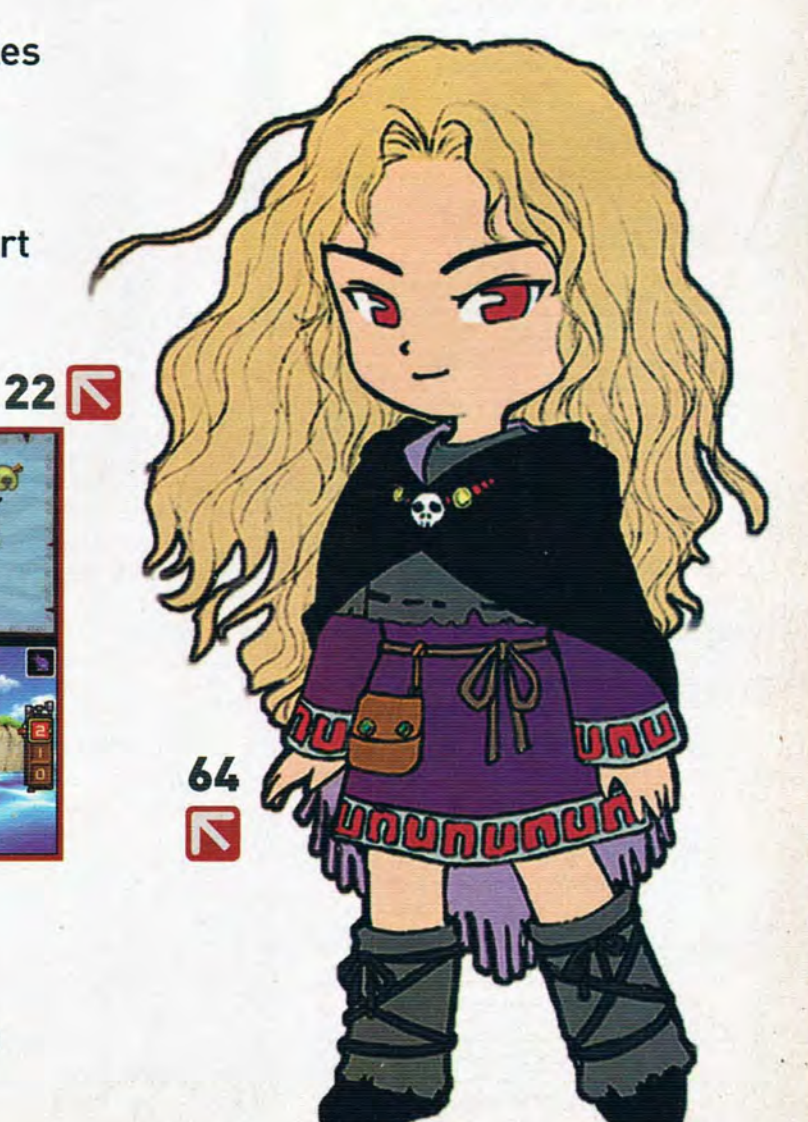


86

22



64



NINTENDO POWER

ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com





Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 15 N° 8. Fecha de publicación: Agosto 2006. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD**: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES**: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, Piso 10, Edificio Corfinsura, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 310-6910.h Fax: (571) 310-6910 ext: 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 310-6910; Fax: (571) 310-6910 ext: 115 • **CHILE**: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. • **ECUADOR**: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.



EDITORIAL

AÑO XV No. 8 AGOSTO 2006

Hoy en día la tendencia se ha inclinado hacia la resurrección de conceptos y modas antiguas; lo notamos en el cine cuando presenciamos un *remake* o reestreno de alguna cinta popular que ahora se puede complementar con efectos especiales sobresalientes, en la música al escuchar grupos nuevos tocando *covers* de hace 25 o más años, y ahora también lo tendremos presente en nuestra propia casa cuando seamos parte de las descargas para la Consola Virtual de Nintendo con juegos que fueron lanzados hace dos décadas o menos.

Hace años nos preguntábamos por qué Nintendo no incluye la retrocompatibilidad en sus consolas. Sólo en el caso del Game Boy se tenía esta opción, pero era nula en cuanto a las consolas caseras. Hubiera sido genial que el SNES de alguna forma tuviera una ranura adicional para leer los juegos de NES, pero quizá no fue algo que Nintendo contemplara o, por lo menos, algo que fuera su prioridad en aquella época. Nintendo se había negado a muchos cambios, se mantenía celoso a sus tradiciones y era cauteloso al abrirse a nuevas ideas. Para esta generación, la compañía de Kyoto, Japón, prometió una revolución, algo que llegara con fuerza y captara la atención de todos. Y así fue. Ya contamos con una comunidad on-line en el NDS y pronto se expandirá con Wii; tenemos un control que por minimalista que parezca, maximizará tu entretenimiento a niveles que antes eran soñados y, por supuesto, ¡tendremos por fin una retrocompatibilidad que hará de nuestro Wii toda una máquina de diversión que unirá a las antiguas generaciones con las nuevas.

Lo mejor de todo es que este estuche de sorpresas viene en un tamaño compacto y será la consola de nueva la generación la más económica (el precio oficial se dará a conocer el próximo mes) y completa de todas. Pero no sólo se trata de poner a tu disposición los *hits* de las décadas pasadas, sino que también será la pauta para que pequeños desarrolladores -que no tienen el capital suficiente, pero sí el ingenio y la creatividad necesarios- expriman sus ideas y ofrezcan sus títulos (diseñados en exclusiva para Wii) a través de la Consola Virtual. Como puedes ver, Nintendo viene por todo, se abraza a las nuevas tecnologías y conserva su espíritu del videojuego como su principal razón de existencia.



La imagen


MEGAMAN 6
BATTLE NETWORK™
CYBEAST FALZAR
MEGAMAN 6
BATTLE NETWORK™
CYBEAST GREGAR



Desde sus inicios, la serie de **Mega Man** ha sufrido muchisimos cambios, unos favorables y otros tantos que no han convencido a muchos. En este caso, **Battle Network** llega a su sexta entrega con nuevos bríos, pero también con muchas similitudes con respecto a sus anteriores versiones. También se retoma el concepto de ofrecer dos versiones que por separado no te servirán de mucho, pero al conbinarlas, se complementarán para que aproveches todas las opciones de juego y colecciones cada elemento que Capcom incluyó para esta edición. Si quieres conocer más detalles sobre esta aventura de **Lan** y **Mega Man**, checa la...

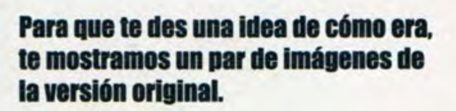
...página 60

¡Feliz cumpleaños!

Año con año vemos como aparecen personajes nuevos y desaparecen otros, ya que es muy difícil que se mantengan vigentes debido a las exigencias actuales, pero uno de los personajes que no sólo ha traspasado las barreras del tiempo, sino que es además todo un ícono para la industria, es el erizo **Sonic**. Muchos de ustedes se deben acordar cuando competía con **Mario** por ser la mascota número uno de los videojuegos, esto por ahí de 1991, y desde entonces lo hemos visto evolucionar no sólo como personaje, sino como concepto, dejando el 2D para entrar en los mundos de 3D, o incluso participar en carreras o peleas. Y en este año, se cumplen 15 años de vida de este relámpago azul, y que mejor que festejarlo recordando su primera aparición, ¿no? Por lo que Sega está preparando una adaptación de aquel juego de plataformas para el Game Boy Advance. No se sabe todavía si incluirá otro tipo de modos de juego u opciones, pero como sea, es todo un clásico que si no conociste, próximamente tendrás la oportunidad de hacerlo. Su fecha de lanzamiento será en el mes de noviembre, así que ya sabes, estás invitado a la fiesta de cumpleaños de este mítico personaje.

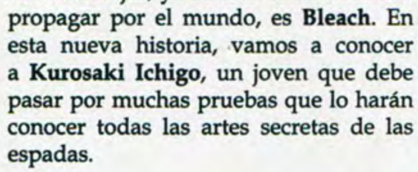





Para que te des una idea de cómo era, te mostramos un par de imágenes de la versión original.

Conviértete en samurai

A pesar de que les hemos hablado hasta el cansancio de **Naruto**, ésta no es la única serie de animación que está causando furor en las lejanas tierras del Japón, otra que tiene un éxito similar, y que al igual que la historia de los Ninjas, ya se está comenzando a


propagar por el mundo, es **Bleach**. En esta nueva historia, vamos a conocer a **Kurosaki Ichigo**, un joven que debe pasar por muchas pruebas que lo harán conocer todas las artes secretas de las espadas.





El caso, es que Sega, ha comentado que se encuentran trabajando en la adaptación de esta serie para la consola de siguiente generación de Nintendo, es decir, el Wii. Todo apunta a que el juego sea de peleas, pero lo que lo vuelve especial, es que para que nuestro personaje mueva la espada, nosotros tendremos que hacerlo primero con el control del Wii; esto abre una gran variedad de combos y ataques, que esperamos, la gente de Sega sepa aprovechar bien.



Hasta el momento no hay fecha de salida para ningún continente, y de hecho no es seguro que llegue al nuestro, pero considerando el despegue que ha tenido la animación, tenemos esperanzas de verlo por aquí, además, podría representar una especie de carta de presentación ¿no lo crees?

Un nuevo reto para tu NDS





Las relaciones que tiene Nintendo con las compañías externas han mejorado bastante conforme pasa el tiempo ya que éstas ven el potencial de sus consolas, tan es así, que Square-Enix ya está preparando dos juegos para Wii, **Final Fantasy Crystal Chronicles** y un **Dragon Quest**; y para el Nintendo DS y Game Boy Advance, ni se diga, ya que entre estas dos consolas tendremos desde el primero hasta el sexto juego de la serie **Final Fantasy** en increíbles *remakes*, especialmente el de **FF III**. Y por si aún así te quedaba duda de la relación de Nintendo y Square-Enix, esta última ha confirmado el desarrollo en exclusiva de un nuevo capítulo de su saga **Dragon Quest** para el Nintendo DS. Hubo mucha expectación, ya que en un principio, no se sabía para que consola saldría, pero tomando en cuenta que para Wii ya habían mostrado uno, las opciones se reducían a la más versátil del mercado, es decir, el NDS. De lo poco que sabemos, es que se llamará **Dragon Quest Monsters: Joker**, y que estará totalmente en 3D y ofrecerá la posibilidad de explorar mundos inmensos. Sobre el *gameplay* no se sabe mucho, pero suponemos que se va a usar la pantalla táctil para algo más que agilizar los menús.

Lo que de verdad nos gustaría, sería que se pudiera jugar mediante el servicio Wi-Fi de Nintendo, pero como sea, será un gran título.

Vuelve a invadir las calles

La serie **Need for Speed** es una de las más populares de Electronic Arts, y en esta generación que está a nada de terminar, se consolidó como referente dentro del género de las carreras. Pues bien, para sorpresa de todos, se acaba de anunciar un nuevo capítulo para esta franquicia, que conoceremos como **Need for Speed Carbon**, y estará disponible en el mes de noviembre para todas las consolas de Nintendo, sí, incluso para Wii. El título seguirá con la temática de las carreras nocturnas, pero a diferencia de las versiones Underground, aquí las competencias serán más agresivas, ya que para empezar, vas a tener que ir recorriendo calle por calle hasta encontrar a alguien que quiera competir contigo; la dificultad ha aumentado, y deberás medir mejor tus movimientos para cerrarle el paso a tus adversarios, conforme ganes carreras, y no sólo aumentará tu prestigio sino también lo hará tu presupuesto para que puedas comprar nuevas partes para tu auto, y esto es algo bien importante, ya que se ha mejorado bastante, la opción del *tunning*, tan es así, que ahora recibe un nuevo nombre, **Autosculpt**.

Te debes estar preguntando ¿por qué **Carbon**, no es así? Esto se debe a que uno de los tantos lugares donde vas a mostrar tus habilidades, será en un cañón que tiene ese nombre; por cierto, aquí necesitarás de mucha concentración si no quieres ver tu carro (contigo incluido claro está) en el fondo del barranco.

Sin duda será una gran opción para todo tipo de jugador, y lo mejor es que la podremos disfrutar en cualquier lado gracias a las ediciones para portátiles, aquí les mostramos unas fotos de la versión de GameCube.





#1 en México

¡MOVILIZA TU CELULAR!

Tonos

¿Quieres tener los tonos de tus juegos favoritos?

	CLAVE		CLAVE
Super Mario Bros	BROS	Half Life	HALF
Super Mario Bros 2	BROS2	Halo 2	HALO
Super Mario Bros 3	BROS3	Monkey Island	MONKEY
Tetris	TETRIS	Need For Speed	SPEED
Call of Duty 2	CALL	Resident Evil	EVIL
Donkey Kong	DONKEY	Street Fighter 2	STR2
Doom	DOOM	The Sims 2	SIMS
Duke Nukem	DUKE	Unreal Tournament	UNREAL
Final Fantasy 7	FINAL	World of Warcraft	WRD
Grand Theft Auto	GRAND	Zelda	ZELDA
GTA San Andres	GTA		

súper éxitos

El club de las feas / El Recodo / A.Lizarraga, Ferra, J. Manriquez, B. Danzza	FEAS
La fea mas bella / Margarita / A.Lizarraga, Ferra, J. Manriquez	BELLA
¡México, México! / Chick Pack	MEXICO

lo nuevo

ULTRA NUEVO

	CLAVE
Check on it / Beyonce y Slim Thug	CHECK
Crazy / Alanis Morrissette	CRAZYAM
Pump it / Black Eyed Peas	PUMPIT
Sorry / Madonna	SORRYM
Muchachita / Sergio Vega	MUCHACHITA
Maldita primavera / Yuridia	MALDITA
Te echo de menos / Chayanne	DEMENOS
Let there be love / Oasis	BELOVE
Yo te diré / Miranda!	YO
Déjalo ir / Benny	DEJALO
Por ti / Belanova	PORTI
Está llorando mi corazón / Beto y sus Canarios	ESTA

lo más in

	CLAVE
Nada de esto fue un error / Coty	ERROR
Lo busqué / Ana Bárbara	LOBUSQUE
Toxic / Britney Spears	TOXIC
La rana loca / Axel F.	FROG
Media naranja / La Arrolladora	NARANJA
Recostada en la cama / El Chapo	CHAPO
Tú de qué vas / Franco de Vita	FRANCO
You're beautiful / James Blunt	BEAUT
Volveré / K-Paz de la Sierra	KPAZ
Tripping / Robbie Williams	TRIP

cine y tv

	CLAVE
nuevo Pretty Woman	PRETTY
Bob Esponja	BOB
nuevo Aventuras en Pañales	RUG
Harry Potter	POTTER
nuevo Los locos Adams	ADAMS
La Pantera Rosa	PANTERAROSA
Titanic	TITANIC
Misión imposible	MISION
Smallville	SMALLVILLE

no te pueden faltar

	CLAVE
Chiquitibum / Chick Pack	CHIQUITI
Enero / Shakira	ENERO
Cosas del amor / Sergio Vega	COSAS1
Seducción / Thalía	SEDUC
No te apartes de mí / Yair	APARTES
Cool / Gwen Stefani	COOL
Ojalá y te animes / Bobby Pulido	ANIMES
Mi credo / Pepe Aguilar y Tiziano Ferro	CREDO
We be burnin' / Sean Paul	BURNING
This love / Maroon 5	THISLOVE
La tortura / Shakira	TORTURA
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA

Encuentra más tonos en esmasmovil.com

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR

MONOFÓNICO DIGITAL
Envía CN DIGI + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN DIGI FEAS NOKIA

MONOFÓNICO GSM
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO FEAS NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI FEAS
TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO

PRECIO POR TONO: $13 + IVA



Destreza

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com





viking winter
clave: VIKINGO



crucigramas
clave: CRUCI



9 juegos en 1
Juego9
clave: HAPPY



lineas
clave: LINEAS

Mobile grand prix
clave: FUNO



solitario
clave: SOLITARIO



Bolas
clave: BOLAS



Sonidos originales

CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PLACER
PATO	SUPERPEDO
CABALLO	PEDORRETA
MOTO	TARZAN
BESO	OYEMIAMOR
GORILA	BEBE
GRITO	MEROLICO
SUPERERUCTO	GALAN
ERUCTO1	PEDOS

¡NUEVOS! Los personajes de Omar Chaparro en tu celular

	CLAVE
Doña Cleta	CLETA
Yahairo	YAJAIRO
Oscarin	OSCARIN
Pamela Juanjo	PAMELA
Winni de Kid	WINI

envía CN REAL + "clave" al 31111
Ejemplo: CN REAL NOSVAMOS

PRECIO POR TONO: $13 + IVA. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

MÉXICO Olé Olé olé

¡NUEVOS!

	CLAVE
México Olé Olé	MEXICO
Brasil Olé Olé	BRASIL
Alemania Olé Olé	ALEMANIA
Argentina Olé Olé	ARGENTINA
España Olé Olé	ESPANA
Italia Olé Olé	ITALIA
Francia Olé Olé	FRANCIA
USA Olé Olé	USA

SOLO CELULARES COMPATIBLES CON WAP CONFIGURADO.
PRECIO POR SONIDO REAL: $13 + IVA.

Fotos Hollywood









envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO ALBA1

PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM




PIROPOS
envía CN PIROPO al 21111


CLUB AMERICA
envía CN AMERICA al 21111


DATOS DE CINE
envía CN CINE al 21111


BROMAS
envía CN BROMA al 21111


CHISTES
envía CN CHISTE al 21111

HECHIZOS
envía CN HECHIZO al 21111

PRECIO POR SUSCRIPCIÓN MENSUAL: $43.47 + IVA



PIROPOS PERSONALIZADOS
envía CN PIROPO + "su nombre" al 61111
PRECIO POR MENSAJE: $ 5 + IVA


CHISTES
envía CN CHISTE al 41111


ADIVINANZAS CHISTOSAS
envía CN ADIVINA al 41111


MASCOTA
envía CN MASCOTA al 41111




BOLA MÁGICA
envía CN BOLA + "tu pregunta" al 41111

PRECIO POR MENSAJE: $ 3 + IVA





NOMBRETONOS

Escucha tu nombre con el estilo de música que te identifica.

¿Quieres tener tu propio tono personalizado?

envía CN clave + "tu nombre" al 31111

Ejemplo: CN TECNO LILIANA

	CLAVE
TECNO	TECNO
RAP	RAP
REGGAETON	REG

SOLO CELULARES COMPATIBLES CON WAP CONFIGURADO

Verifica si tu nombre está disponible en esmasmovil.com









Real Soccer 2005

envía CN JUEGO FUTBOL1 al 31111



World Table Soccer

envía CN JUEGO FUTBOL2 al 31111



World Soccer Manager

envía CN JUEGO FUTBOL al 31111

consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com





Mario, es la primera vez que te escribo. Te felicito por la revista. Tengo 23 años y soy un asiduo lector.

1.- Soy fan del grupo Metallica y se dijo que el año pasado sacarían un videojuego de este grupo basado en acción, pero nunca salió; ¿sabes algo al respecto?

2.- ¿Sabes si se animará Bandai para sacar un juego de "**Saint Seiya**" en el Wii?

3.- ¿Cuándo saldrá la nueva película de **Resident Evil**?

4.- ¿Cuál es la razón del nombre de la nueva consola de Nintendo Wii?

Eduardo L.G.
Tepic, Nayarit

Qué tal, Lalo. Tienes mucha razón: los intérpretes de Enter Sandman, Master of Puppets y otros éxitos tienen planeado su arribo a las consolas de videojuegos, tal como lo han hecho Aerosmith (**Revolution X**), Kiss (**Psycho Circus**) o Michael Jackson (**Moonwalker**). Se ha comentado mucho al respecto, pero no se ha dado información valiosa sobre el tipo de historia. De hecho, para Nintendo sólo aparecerá en GBA y no sabemos si el concepto cambiará, es decir, si será un juego de ritmos, uno de abogados tipo **Phoenix Wright** en el que Lars Ulrich lleve un litigio contra Napster, o si será un FPS o de acción. Se supone que estará listo para finales de año y lo está desarrollando Vivendi Games.

No sé qué pasará con los títulos de **Saint Seiya**; hace poco salió uno pero por desgracia no llegó a Nintendo. Ten por seguro que nosotros, como muchos de ustedes, estamos pendientes de que una saga tan importante esté de regreso en las plataformas de Nintendo y qué mejor que sea para Wii. La esperanza se pierde al último y si sale **One Piece** o **Naruto**, sería genial ver a los caballeros de **Atena** en la próxima generación. Dando un giro total, la película de **Resident Evil Extintion** ya empezó a rodarse en nuestro México lindo y querido, por lo que podría quedar lista para el próximo año (quizá en octubre).

El nombre de Wii ya lo hemos explicado varias veces, pero aquí va de nuevo para quien aún tenga la duda. Wii es una palabra que fonéticamente suena como "We" ("nosotros", en inglés) y hace referencia a la unión de jugadores sin importar su género, edad o si son expertos o ajenos al concepto. Gráficamente se representa por una doble "i", que semejan a dos jugadores, algo que invita a la diversión cooperativa o en grupo. También es un nombre breve y que en cualquier idioma se pronuncia sin problemas; algo "pegajoso" que todos recordarán sin necesidad de ser asiduos a los videojuegos.

Mario, hace un poco me compré mi GameCube y apenas estoy empezando a gozar de todos los juegos que han salido para este sistema, pero mi duda es la siguiente: estamos a pocos meses del lanzamiento del Wii y obviamente ello significa que el Nintendo GameCube será cosa del pasado; por lo tanto, ¿cuánto tiempo le queda de vida al GCN? ¿Seguirán sacando juegos para esta plataforma? Espero que me respondas porque sé que, como yo, hay muchos jugadores que están ansiosos por conocer el destino de su gladiador de 128 *bits*.

Ángel Cuenca
Querétaro, Qro.

Quihúbole, Ángel. Te podría decir que el GameCube va a estar por el resto de nuestros días o que siempre nos acompañará, así como el espíritu de **Anakin** a **Luke**, pero la realidad es diferente. La historia nos ha enseñado que en los cambios generacionales, la consola que cede lugar sigue vigente por unos meses; por ejemplo, cuando el N64 suplantó al SNES, juegos como **Arkanoid: Doh It Again, Harvest Moon, Kirby's Dream Land 3, Lost Vikings 2, Madden NFL '98, NHL '98, Space Invaders, Timon & Pumbaa**, todos en 1997, y en 1998 NBA Live '98, seguían produciéndose, aunque claro está que se notaba un declive inminente.

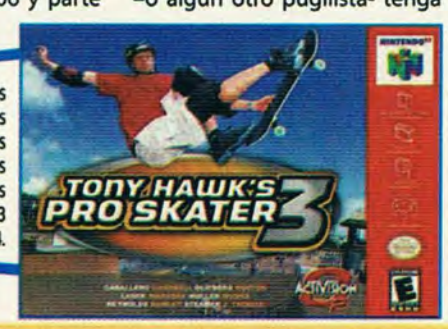
En el cambio de N64 a GameCube fue más evidente, ya que el último título en aparecer fue **Tony Hawk's Pro Skater 3,** que salió nueve meses después del cambio generacional. Ahora bien, si nos enfocamos al destino del "gladiador de 128 bits", hemos visto en el E3 que aún saldrán juegos para este 2006 y parte del próximo, pero honestamente no pasará más de un año para que las licencias se enfoquen de lleno en el Wii, tal y como lo han hecho antes. El GameCube tiene y tendrá juegos buenos que incluso podrás seguir disfrutando en tu Wii.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo van esos virus? Espero que esta vez sí puedas contestarme ya que siempre quedo pendiente a tu respuesta. Bueno, mis preguntas son las siguientes:

1. ¿Por qué a un clásico tan excelente como **PunchOut!** no le realizaron más secuelas para el Nintendo 64 y el GameCube? Me parece a mí que sería genial jugar **PunchOut!** con las definiciones que nos regala el GCN.
2. Yo estoy convencido de que el Wii es la mejor opción de las nuevas consolas, pero he escuchado a varias personas diciendo que de las tres, la Wii es la que tiene menos gráficos; ¿es eso cierto?

Bernal Zumbado
Vía correo electrónico

Pues los virus siguen dando problemas, pero siempre he encontrado una solución para cada uno de ellos. Tienes toda la razón, **PunchOut!** fue uno de los mejores títulos de boxeo para los sistemas de Nintendo y es una lástima que desde su última versión en el SNES no se haya retomado el concepto. Sin embargo, quizá **Little Joe** –o algún otro pugilista– tenga



Es obvio que los juegos dejan de producirse después de un tiempo, pero no es tan inmediato como muchos piensan; muestra de ellos es Tony Hawk's Pro Skater 3 de N64.








suerte en la nueva consola de Nintendo (Wii), aunque no hay planes por el momento; quizá Nintendo aproveche las ventajas del control para que nosotros mismos hagamos los *jabs*, *uppercuts* y demás golpes; eso sería increíble, ¿no?
Es cierto que las capacidades gráficas del Wii no son idénticas a las de sus adversarios, pero no es en gráficos donde Nintendo quiere competir en esta generación, sino en diversión e innovación, que es justo lo que tiene el Wii al 100%. Desde ofrecer un concepto novedoso para controlar tus juegos –involucrándote directamente a ti dentro del universo virtual- hasta conducirte al pasado con una inmensa librería de clásicos de hace más de 20 años. PS3 y XBOX 360 pueden verse mejor, pero ninguno de ellos te dará tantos momentos de entretenimiento con tu familia o amigos como Wii.

¡Hola, **Mario**! Saludos a todos en Club Nintendo. Les escribo porque he escuchado que van a sacar para Wii una secuela de **Batallion Wars,** y quería saber si también lo van a lanzar para Nintendo GameCube; es que me gustó mucho ese juego y sería una decepción que sólo fuera para Wii.

Alejandro Herrera Trujillo
Vía correo electrónico

Se ha rumorado sobre una continuación de **Batallion Wars** para Wii, pero por desgracia no aparece la mención de dicho título en las listas oficiales de Nintendo que se refieren a los juegos en desarrollo. Es probable que Kuju –los desarrolladores- se animen para preparar la siguiente oleada de pequeños soldados; pero hasta que no digan algo ellos, no podremos asegurar ningún dato como fecha, jugadores o consolas a las que se enfocaría.

Dr. Mario, vi en un foro de Internet que había planes sobre una posible película de **Soul Calibur**, el juego de GameCube, ¿Es verdad o no? Espero que me contestes ya que muchos al igual que yo se alegrarían si fuera cierto.

Rodrigo Rojas Ramírez
Talca, Chile

Recientemente se ha vuelto común que los videojuegos expandan sus fronteras a la pantalla grande, y claro, **Soul Calibur** de Namco también estaba en el tintero; pero desde hace varios meses que no se tienen noticias ni rumores al respecto. Se comentó que el productor Warren Zide (**Final Destination**, **American Pie**) sería quien llevase las riendas del proyecto, pero nada oficial: ni director ni actores. Supongo que tendremos que esperar un largo rato para que **Soul Calibur** deje de ser un proyecto y se vuelva toda una realidad. Mientras te recomiendo **Silent Hill** (próximamente en DVD) y **Resident Evil Extintion**, que estará lista para el próximo año.

Mi duda es muy simple. Estaba checando un artículo del juego **Brian Age: Train Your Brain in Minutes a Day** y me pareció interesante; la pregunta es la siguiente: ¿saldrá para México en español, o sólo estará disponible en inglés? Creo que sería un buen motivo para adquirir el nuevo DS Lite. No soy muy adicto a los videojuegos, pero éste me llamó la atención y, según leí, lo que quieren es hacer que personas que no son asiduas a las consolas, jueguen. Creo que si el juego lo venden en español lo lograrán, al menos conmigo, y varias personas que conozco.

Izhak
Vía correo electrónico

Estamos totalmente de acuerdo contigo, Izhak. Debido a la temática de juego que involucra lectura y comprensión de textos, sí sería genial que se publicara en el idioma de cada país, con el fin de que todos, aunque no dominen el inglés, puedan divertirse y exprimir su materia gris. Pero la realidad es que sólo está en inglés y no tiene opción para cambio de lenguaje. Quizá no fue un acierto por parte de Nintendo, pero si lo ves de una forma optimista, dicho juego –al no estar en tu idioma- te motivará a que practiques una segunda lengua y así en un futuro te sea más fácil hablarla, leerla o escribirla. Esperemos que en las próximas ediciones de juegos con este corte sí sea posible un cambio de lenguaje.

PREGUNTA DEL MES

Twilight Princess para GCN y Wii

¡Hola, amigos de Club Nintendo! Quiero decirles que su reportaje acerca de la nueva consola Wii les quedó de diez. Espero con ganas el siguiente número.
1.- En su edición de junio mencionaron que el nuevo juego de **Zelda** saldría al mismo tiempo tanto para el Cubo como para el Wii; ¿esto quiere decir que el Wii se lanzará con la nueva aventura de **Link**? También se dice que tal título no saldrá sino hasta octubre o noviembre de este año; ¿esto es verdad o sólo es un rumor? De ser cierto, ¿tendríamos el Wii en nuestro país por esas fechas o sería hasta el año próximo?
2.- ¿Aún no saben cómo podremos adquirir los clásicos de Nintendo en el Wii y si éstos tendrán algún precio?
3.- ¿Me podrían decir dónde puedo conseguir playeras o artículos de juegos de franquicias como **Mario**, **Zelda**, **Resident Evil**, etc.?
Por mi parte es todo. Espero me puedan contestar a mi correo, pues estaré esperando con ansias su respuesta.

Omar Hernández
Ecatepec, Edo. Méx.

¡Hola, Omar! Es un hecho que **The Legend of Zelda: Twilight Princess** sí saldrá para ambas plataformas (Wii y GCN), pero no se ha dicho si habrá un paquete especial que incluya consola y videojuego, aunque no es nada descabellado. La fecha de lanzamiento se estima para finales de año (posiblemente noviembre), y de ser correcto, el Wii inundaría las tiendas en esas mismas fechas en toda América (obviamente puede haber cambios dependiendo del país, así que mejor checa con tus distribuidores locales).
Los clásicos de Wii serán adquiridos mediante descargas de algún servidor de Nintendo (a su debido tiempo la misma compañía dirá más detalles) y su precio (en Japón) oscilará entre los 500 Y 1,000 yenes (4.5 ó 9 dólares, dependiendo del tipo de cambio); obviamente puede que varíe el precio, pero pronto se darán a conocer los detalles definitivos ya que no se ha confirmado si estos precios variarán para América o Europa.
Con lo que respecta a las playeras y demás artículos de Nintendo, te recomiendo que cheques los sitios oficiales de cada compañía en www.capcom.com donde encontrarás todo tipo de promocionales de **Resident Evil**, **Megaman**, etc. O también puedes checar sitios de venta de videojuegos por Internet; hay veces que tienen buenos coleccionables.






¡Qué tal, Club Nintendo! Siempre he disfrutado de sus revistas, aunque ya no tengo ninguna consola de videojuegos en mi casa. Hace poco estaba platicando con un vecino de los buenos momentos que nos dio el primer Nintendo y en la conversación salió una pregunta muy interesante que no pudimos resolver; es por eso que les escribo, para que me saquen de dudas. La pregunta es: ¿cómo funcionaba la pistola del primer Nintendo? Como ustedes saben, es una tecnología de hace más de 10 años, y lo curioso es que la pistola era conectada simplemente con un cable al NES, en comparación con las de consolas de la competencia, donde era enchufada a la entrada de video del televisor y después a la consola. Porque no es posible que la pistola del NES lance una señal al televisor y que después ésta se regrese a la pistola, porque la señal rebotaría con el vidrio de la tele y saldría disparada a otro lado, ¿no creen?

Jorge Ángel Ramírez Nelly
México, DF

El cómo funciona fue una parte muy creativa de Nintendo para esas fechas, y de hecho sólo sirve con televisores con transistores y no con los de plasma o LCD. El truco está en que cuando tú accionas el gatillo, el NES "dibuja" todos los elementos u objetivos en color blanco, mientras el resto del escenario se pone en negros. La Zapper tiene un sensor que puede diferenciar la luz blanca de la negra, por lo que el objetivo –en este caso el pato- de color blanco es totalmente visible en la pantalla; si apuntas a otro lado, fallarás (todo se hace en fracciones de segundo). Obviamente estamos hablando de la década de los años 80 y por ello las cosas no eran tan espectaculares como ahora con el puntero del Wii. La primera edición de la Zapper fue de color gris, después se cambió al anaranjado, que muchos de nosotros tenemos. Algunos de los títulos que salieron para la Zapper son **Hogan's Alley**, **Duck Hunt**, **Freedom Force**, **Wild Gunman**, **Operation Wolf**, **Barker Bill's Trick Shooting**, **The Adventures of Bayou Billy**, **Gun Sight**, **Laser Invasion**, **The Lone Ranger** y **To the Earth**.



En el E3 se mostró un juego que nos hizo recordar cuán divertido era jugar Duck Hunt; en el demo podíamos disparar a unos discos usando el control remoto.

¡Qué pasó, doc! Vengo por una consulta sobre unas dudas que no me dejan de provocar dolores de cabeza.

1.- Si el juego de **TLOZ: Twilight Princess** será compatible con el control del Wii, ¿esto causará que en dicho sistema se puedan efectuar opciones únicas por el control o simplemente se manejará diferente?

2.- En el número de mayo mencionaron las clasificaciones que reciben los videojuegos; ¿para los sistemas de Nintendo ha salido alguna vez algún juego clasificado como "Adults Only"? Es que en realidad nunca me he topado con un juego de Nintendo con esta clasificación y el único que he visto es para la consola de Microsoft, el de **Play Boy's Mansion**.

3.- Respecto a la conexión Wi-Fi del Nintendo DS, después de conseguir mi juego de **Mario Kart DS**, logré volver mi Internet inalámbrica con mi proveedor de servicio, pero la conexión no funcionó; revisé en la página oficial de la conexión Wi-Fi y descubrí que mi módem no es compatible con el servidor de Nintendo; mi duda es si los módems que actualmente funcionan con el servidor de Nintendo serán los únicos, o hay planes de aumentar la cantidad de módems compatibles.

Miguel A. Cacho Díaz.
Nanchital, Veracruz

Hace tiempo se llegó a comentar que **Twilight Princess** (cuando aún era sólo para GCN) podría ser jugado en Wii con un poco de opciones especiales para el control remoto; pero cuando Nintendo dio el anuncio de que cada consola (Wii y GCN) tendrá su propia versión de **Zelda**, es un hecho que la de GCN se jugará de la forma tradicional, con el control ordinario. Mientras que la de Wii sí gozará plenamente del control remoto para el arco, boomerang, espada o caña de pescar.

Hasta donde recordamos, ningún título que haya salido para las consolas de Nintendo se ha clasificado como "Adults Only". El que más se podría acercar a esa clasificación es **Conker's Bad Fur Day** (Rare, 2001) que incluía bebidas alcohólicas, temas sugerentes y lenguaje un poco subido de tono, pero nada de qué alarmarse, ya que se le dio la canalización de un título irreverente y con mucho humor al que se le puso categoría "M". De hecho, una de las políticas de Nintendo es ofrecer juegos divertidos, familiares o para jugadores maduros, pero sin necesidad de llegar a la clasificación de adultos.

Por el momento los módems compatibles con el Nintendo DS son los que se describen en la página oficial de Nintendo www.nintendowi-fi.com Es probable que algún otro módem que no esté en la lista funcione, pero te recomendamos que vayas a la segura y elijas uno previamente aprobado por Nintendo. ¿Se incluirán nuevos modelos en el futuro? Es factible, así que te recomendamos que sigas pendiente de las actualizaciones de la página, o mejor aún, que pidas un cambio de módem (por uno que sí sea compatible) con tu proveedor de servicios.

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente. Realiza tu mejor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes. También puedes escribirnos por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com o a través de nuestra página de Internet: www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Francisco Garza; León, Guanajuato.
Abel Olvera; Ciudad Lerdo, Durango.
Irger Rodríguez; México, DF.
Erick Pérez; México, DF.
Carla Contreras; Guadalajara, Jalisco.
Daniel Rangel; Coacalco, Edo. de México.
Rodrigo Gaviño; San Luis Potosí, SLP.
Irving Guerrero; Matamoros, Tamaulipas.


El rombo de la portada
Oculto en una fachada, aquí estuvo el mes pasado.

chikabum.com

Con nosotros Garantizado Si te llega

Si no recibes el contenido que solicitaste marca 01800 3632 747, en la Cd. de México 5277 9794, nosotros te lo reponemos

1.  

Desde tu Telcel ingresa al portal de Ideas Telcel

2. 

Selecciona la opción Comunidad Ideas

3. 

Selecciona Chikabum

4. 

Agreganos a tus favoritos dando un click

Ahora Descarga todo el contenido de chikabum más fácil, entra directo desde tu Telcel a wap.chikabum.com



Manda la palabra Carabela al 56467 y podrás ser el próximo dueño de una Chivascooter® edición centenario de Carabela.

Chivascooter®
www.carabela.com.mx
Costo por mensaje $13.00 + IVA

Carabela

Tonos



Envía la CLAVE al 7464
- Recibirás el tono en tu Telcel.
- Guárdalo y úsalo como tú quieras.

Lo Nuevo

CLAVE	CANCIÓN	
1139912	Frágil	
1130941	Friend Or Foe	
1139913	Ghost Of You	
1139860	Hips Don´t Lie	éxito
1130738	Misterios Del Amor	éxito
1139892	Most Girls	
1139914	Muñeca De Trapo	
1139917	Pachuco	
1139874	Pásame La Botella	éxito
1139919	Suelta Mi Mano	éxito

Top Latino

CLAVE	CANCIÓN	
1139856	Dia De Enero	
1139857	Dime Ven	éxito
1130507	Don	éxito
1139014	Golosa	
1130265	La Tortura	
1130502	Lo Que Paso, Paso	éxito
1130332	Na Na Na (Dulce Niña)	éxito
1130453	Nada Fue Un Error	
1130740	Noviembre Sin Ti	
1130746	Recostada En La Cama	

Pop En Inglés

CLAVE	CANCIÓN	
1139590	American Idiot	
1139794	California Dreamin	éxito
1130835	Creep	
1139858	Don't Bother	éxito
1130853	Hotel California	éxito
1130709	Hung Up	éxito
1130739	My Humps	éxito
1139895	Sail Away	
1139878	Save Me	
1139612	She Will Be Loved	

Hip - Hop

CLAVE	CANCIÓN	
1133219	Angel	
1130352	B. Y. O. B	
1133274	Blah, Blah, Blah	
1130357	El Chacarrón	éxito
1130448	Eres Divina	
1130218	Gasolina	éxito
1139862	If I Can´t	éxito
1133307	P.I.M.P.	
1130493	Shut Up	
1130753	We Be Burnin	

Películas

CLAVE	CANCIÓN	
1133035	Batman	
1133037	La Pantera Rosa	
1133128	Los Locos Adams	éxito
1135338	MacGyver	
1135041	Misión Imposible	éxito
1131171	Oh Pretty Woman	
1139863	The Jetsons	
1137272	The Muppets Show	
1130932	The X Files	éxito
1130937	Tubular Bells	

Top

CLAVE	CANCIÓN	
1130364	Andar Conmigo	éxito
1130939	Cool	
1139902	Dale Don Dale	éxito
1130356	La Camisa Negra	
1133187	Los Simpsons	
1139904	Reggaeton Latino	éxito
1139884	Tu De Qué Vas	éxito
1130752	Un Cachito	
1139886	Walk Away	
1139898	Welcome to Whatever	

Las claves van de acuerdo a tu equipo: HAIER D6000; NOKIA 1220, 2220, 3320, 3590, 3595, 5125, 6560, 8260, 8265, 8290; SAMSUNG A325 y SONY ERICSSON T600 marca la clave como aparece. BENQ M100, S670C; LG G1500, W3000S; NOKIA 1100, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3395, 3650, 6100, 6101 ,6170, 6230, 6260, 6590, 6600, 6800, 6820, 7210, 7250, 7610, 8390, 8890, 9210, 9290, N-Gage; SAMSUNG E316, E715, N707, R225, S100, S300M, SGHC207, V200, X105, X426, X427; SONY ERICSSON T300, T610, Z200; ZONDA ZMNG1840 y ZMNG1860 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. MOTOROLA T120, V60i y V120I sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA C200, C340, T191, T193 y V100 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3; ALCATEL 332, MOTOROLA C155, C250, C332, C333, C350, C381p, C650, C698p, E380, E398, T720, T720i, V171, V180, V3, V300, V400, V600; PANTECH G310; SAMSUNG E630, X480; SONY ERICSSON K500i, K700i, S700i, T106, T200, T226, T68i, T68m, W800 y Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 5. Precio $13 por tono + IVA.

Memo Diccionario por Memo Ríos

- Servicio disponible para todos los equipos que cuenten con mensajes escritos.

Nuevo

Recibe el significado de las palabras de una manera irreverente, irónica, elocuente, sagaz y muy al estilo de Aplausos.

Servicio Mensual al 7070

Recibe 3 mensajes diarios durante un mes con divertidos significados de este diccionario.

Servicio por Día al 54545

Obtén graciosos significados del Memo Diccionario el día que desees.

Envía MEMO al 7070*** (servicio mensual) o al 54545** (servicio por día).

*** Precio $43.47 por suscripción + IVA, ** $5 por mensaje + IVA.

Juegos

Envía la CLAVE al 77577
- Recibirás un mensaje para descargar tu juego.
- Descarga tu juego con el mensaje desde tu Telcel.

Para mayor información visita www.chikabum.com


Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 8.
1130034


Series Compatibles: 1, 2, 3, 6 y 8.
1130021



Series Compatibles: 1, 2 y 6.
1130012


Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 6 y 8.
1130027



Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 8.
1130020



Series Compatibles: 1, 2, 6 y 8.
1130007


Series Compatibles: 1, 2, 3, 6 y 8.
1130025



Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 8.
1130018



Series Compatibles: 1, 2, 3, 6 y 8.
1130006


Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 8.
1130023


Series Compatibles: 1, 2, 3, 4 y 5.
1130017


Series Compatibles: 1 y 2.
1130003

SERIE 1: NOKIA 3650 y N-Gage marca la clave como aparece. SERIE 2: NOKIA 3100, 3120, 3200, 3300, 6100, 6800, 6820, 7210 y 7250 sustituye el 1 del principio de la clave por 2. SERIE 3: SONY ERICSSON T610 y Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por 3. SERIE 4: SONY ERICSSON K700i y W800 sustituye el 1 del principio de la clave por 4. SERIE 5: SAMSUNG E715, SGHC207, X466 y X640 sustituye el 1 del principio de la clave por 5. SERIE 6: MOTOROLA T720 sustituye el 1 del principio de la clave por 6. SERIE 8: MOTOROLA V300 y V600 sustituye el 1 del principio de la clave por 8. Precio $26 por juego + IVA.

Polifónicos

Envía la CLAVE al 7464
- Recibirás un mensaje para descargar tu tono.
- Descarga tu tono polifónico con el mensaje desde tu Telcel.

Para mayor información visita www.chikabum.com

Lo Nuevo

CLAVE	CANCIÓN	
P4130730	Casa	
P4139852	Check On It	
P4139902	Dale Don Dale	éxito
P4139857	Dime Ven	éxito
P4139858	Don't Bother	
P4139912	Frágil	
P4139860	Hips Don´t Lie	éxito
P4130709	Hung Up	
P4139017	La Niña Fresa	
P4130502	Lo Que Paso, Paso	éxito
P4130215	Muriendo Lento	
P4130332	Na Na Na (Dulce Niña)	éxito
P4139874	Pásame La Botella	éxito
P4130285	Peligroso Pop	

Rock En Inglés

CLAVE	CANCIÓN	
P4130739	My Humps	éxito
P4130340	Dont Phunk With My Heart	
P4139913	Ghost Of You	
P4133395	I Miss You	éxito
P4139862	If I Can´t	
P4139646	In Da Club	
P4130410	Insane In The Brain	
P4139891	Let There Be Love	
P4130516	Pump It	éxito
P4139895	Sail Away	éxito
P4139906	Stay With You	
P4139883	Stupid Girl	éxito
P4137367	Toxicity	
P4130503	We Believe	

Las claves van de acuerdo a tu equipo: MOTOROLA C350, T720, T720i; NOKIA 2600, 3100, 3120, 3200, 3595, 6020, 6100, 6800, 6820, 7210, 7250; SAGEM X-2, X-5, X-6, X-7 y X-8 marca la clave como aparece. LG MG191a; PANASONIC EBVS2, EBVS3, G51; SAMSUNG D500, E316, E630, E715, N707, S100, S300M, SGHC207, V200, X105, X426, X427, X480; SENDO M551; ZONDA ZMNG1840 y ZMNG1860 sustituye el P4 del principio de la clave por P3. ALCATEL 756; LG G4050; MOTOROLA C698p; NOKIA 3300, 3650, 6170, 6600, 6620, 7280, 7610, N-Gage y N-GageQD sustituye el P4 del principio de la clave por P2. ALCATEL 557; AMOI F8; BENQ A500, M300, P30, S670C; HAIER P7; LG C1300, MG101, M150, M200; MOMENTUM TG7D; MOTOROLA C332, C333, C384, C650, E1, E365, E380, E398, V172, V220, V400p, V555; NOKIA 3220, 3230, 5140, 6101, 6230, 6260, 6682, 7270, 8801, 9300; PANASONIC EBSV7; G60, G70, GD88, X100, X300, X500, X700; PANTECH G310, G510, GB210, GB310, GF260, PG1410, PG3210; SENDO S601; SIEMENS C60, C65, CF62, CX65, M65, MC60, S55, SL55, S65, SK65, SL65, SX1; SONY ERICSSON J300a, K300, K500i, K508i, K700i, S700i, S710a, T226, T300, T310, T68m, T610, W600, W800, Z200, Z500, Z600; SKYZEN EZ100, EZ200 y EZ300 sustituye el P4 del principio de la clave por P1. MOTOROLA C381p, V180, V3, V300, V400, V600; SONY ERICSSON P800, P900 y P910a sustituye el P4 del principio de la clave por P5. Precio $13 por tono + IVA.

www.chikabum.com

telcel

TOP 10





Star Fox Command (NDS)

Admitámoslo, desde que salió el Nintendo DS, uno de los juegos que más esperábamos ver era éste, el **Star Fox**. Y bueno, después de más de un año de haber salido a la venta el NDS, en el momento menos esperado, ahora ya lo tenemos, y podemos decirles que es un excelente juego, muy parecido al que saliera para el Nintendo 64 hace ya casi 10 años. Fuera de que nos encante esta serie, un punto muy importante es que esta es la primera vez que la saga aparecerá en sistemas portátiles, por lo que es más destacable aún el trabajo que han realizado con la adaptación.



2 The New Super Mario Bros.(NDS)

Lo clásico y lo contemporáneo se conjugan de manera perfecta en este gran juego que Nintendo ha desarrollado. La manera de jugarse es como cualquier juego en plataformas en 2D, pero al mismo tiempo cuenta con bastantes detalles de otros juegos de 3D, como **Super Mario 64**, por ejemplo; tal vez te cueste trabajo entender lo que te queremos decir, así que la mejor manera de comprenderlo es jugándolo; no puede faltar en tu colección si tienes Nintendo DS. En los Estados Unidos ya superó las 500,000 copias en venta y tiene un promedio de 20 unidades vendidas por minuto.



3 Super Monkey Ball Adventure (GCN)

Si alguna vez esta serie tenía que renovarse, tenía que ser de esta manera, combinando de manera perfecta la acción de plataformas con divertidos minijuegos, algunos nuevos y otros ya consagrados. Gracias a todas las transformaciones que tiene tu esfera, el modo de aventura se vuelve muy completo, ya que en cada nivel tienes que hacer cosas totalmente distintas, lo que evita que se vuelva monótono; muy recomendable, sobre todo si gustas de jugar en grupo.



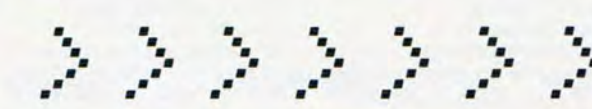
4 Metroid Prime: Hunters (NDS)

Después de ver lo que logró Mario Kart DS para el sistema Wi-Fi de Nintendo, creímos que tardaría bastante para que un juego pudiera igualar su éxito; pero al parecer nos equivocamos, porque **Metroid Prime:Hunters** es sin duda el más jugado en dicha modalidad actualmente, y es que gracias a la interfaz táctil, nada está decidido en los combates, todo puede pasar, y además, agrégale que el modo de historia es de lo mejor que hemos visto en la serie, todo lo cual nos da como resultado uno de los juegos más completos para la consola, y que definitivamente debes jugar.



5 Madden NFL 07 (GCN)

Todos esperamos con ansiedad la nueva versión de esta franquicia para Wii, incluso a los que nunca nos ha gustado, pero bueno, en lo que llega, los verdaderos fans de este deporte podrán calmar su emoción con este juego para Wii, que sí, se juega igual que todos los anteriores, pero eso no quita que sea divertido; además se le han hecho las mejoras típicas al *gameplay*, a los estadios, a la inteligencia artificial, etc.; una gran opción del género, donde podrás armar la liga a tu total antojo.



06.- X-Men: The Official Game (GCN)

Para continuar con la euforia que provocó la cinta hace un par de meses, qu mejor que este juego; pero eso sí, no tiene nada que ver con la película; e más bien como una especie de complemento, de manera que puedas entende mejor el concepto. Puedes elegir de entre varios **X-Men** para vivir esta intens aventura, cada uno con habilidades distintas, por lo que puedes jugarlo varia veces de principio a fin desde diferentes perspectivas; su único defecto es qu es muy corto, pero la acción lo compensa un poco.

07 FIFA World Cup 2006 (GCN)

El Mundial ha terminado, pero eso no es impedimento para que sigas revivien do los partidos que vimos a lo largo de este gran certamen. Contrario a lo qu muchos creen, no se trata de una copia de **FIFA 2006**, sino que es un jueg totalmente nuevo, donde se han mejorado varios aspectos, siendo el más im portante la física del balón; si tu selección no pudo ganar el Mundial, no t preocupes, tú puedes hacerlo una realidad con este título; además, cuenta co la narración es español de Enrique "El perro" Bermúdez.

08 Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day (NDS)

Podrás ser muy joven... pero ¿tu cerebro también lo es? Descúbrelo en es juego para el Nintendo DS. Aquí no tendrás que vencer monstruos ni hac combos complejos, sino que se trata de resolver problemas simples com sumas o restas, pero en tiempo límite, lo que te hará ver que tu cerebro no e tan rápido como creías. Ejercítalo a diario con **Brain Age**: Train Your Brain i a Minutes a Day te garantizamos que además de divertirte obtendrás nueva habilidades como la retención, y lo más importante, lo puede jugar toda familia.

09 Naruto Clash of Ninja (GCN)

Descubre todos los misterios en la formación de los Ninja y libera tu pod interno en el Nintendo GameCube con **Naruto Clash of Ninja**, un título c peleas que a pesar de contar con tan sólo diez personajes a elegir, cada ur es realmente distinto, por lo que dominarlos por completo te tomará bastan tiempo. Los gráficos son muy buenos y captan toda la esencia del anime qu tanto revuelo ha causado a nivel mundial.

10 Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest (NDS)

Una agradable sorpresa fue la adaptación de esta película para el Nintendo D en total son 17 niveles en los que se ha adaptado la historia que vimos en gran pantalla, todo bajo una perspectiva en 2D muy buena, que ayuda a qu se juegue muy bien, de manera dinámica, sobre todo porque en la pantal táctil podremos seleccionar arma con sólo un toque; si ya te cansaste de l **Castlevania** o de **Sonic**, tal vez debas darle una oportunidad a este juego; r te defraudará.

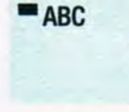


CLUB NINTENDO

IMÁGENES Y TIPS

Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes, logos y tips de tu revista en tu celular.

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111


ABC
CN FOTO C1


Number
31111


Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

$13.00 + IVA por imagen


C1


C2


C3


C4


C5


B13


B8


C92


C93


C94


C95


C96


C97


C98

PAQUETE TIPS CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 21111

Ejemplo: ABC — CN NIN
al: Number — 21111
Recibes: ABC — DFNY.GCN.Para obtener puntos fácilmente usa...

$43.47 + IVA por suscripción mensual.

TIP INDIVIDUAL CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 61111

Ejemplo: ABC — CN NIN
al: Number — 61111
Recibes: ABC — BR.GCN.Para seleccionar God Mode introduce el...

$5.00 + IVA por mensaje.

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Def Jam Vendetta: Fight for NY (GameCube), BloodRayne (GameCube), Gauntlet Dark Legacy (GameCube), Go Go Hypergrind (GameCube), Nanostray (NDS), Sprung (NDS), Tetris DS (NDS), Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl (GBA), Rampage: Puzzle Attack (GBA), The Scorpion King: Sword of Osiris (GBA).



Log@in

Por Toño Rodríguez



Al parecer, siempre que hay algún evento especial en la tienda de Nintendo, las calles de su alrededor se llenan de fans.

Bienvenido a una edición más de Lognin. Muchas cosas han pasado a raíz del E3. Seguiremos teniendo noticias mes con mes hasta fin de año, el tiempo se reduce hacia la salida del Wii y estamos pendientes de cualquier anuncio de Nintendo. Por ahora echemos un vistazo a ciertos eventos y noticias que se han generado en estas últimas semanas. Checa el reportaje del **PLAY! A Video Game Symphony** evento en el que Koji Kondo apareció.

Cientos de fans haciendo fila para comprar un NDS Lite

¿Recuerdas la ocasión en que Shiegru Miyamoto estuvo presente en la tienda de Nintendo en la ciudad de Nueva York? Pues ya es una costumbre que los seguidores de Nintendo tomen las calles para entrar a esta tienda. Ahora el motivo fue la venta del nuevo Nintendo DS Lite. Desde muy temprano la gente se presentó en la entrada del local ubicado en el Centro **Rockefeller** para adquirir su sistema, y como siempre, los *hard-core* fans hicieron acto de presencia con sus atuendos dedicados las sagas más importantes de Nintendo. Incluso, hubo un fan que se salió de una boda para poder llegar a tiempo con todo y smoking.

Como recompensa a su devoción, las primeras cien personas que compraron el Nintendo DS Lite recibieron como obsequio un estuche para su sistema y una copia de **Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day**. Parece que todo sacrificio tiene sus gratificaciones.

La emoción se apoderó de nuestro amigo, que llegó enfundado en su traje de Link.



El Nintendo DS hace su debut en la pantalla grande en el filme Stormbreaker

El portátil de Nintendo será el *gadget* esencial para el joven espía. Después de haber firmado un contrato con los productores de la película, Nintendo anuncia que su sistema de dos pantallas será parte del filme **Stormbreaker**, el cual está basado en el popular **Alex Rider**, serie de libros de Anthony Horowitz. Durante el desarrollo de la película veremos el sistema en su versión Hot Rod Red, haciendo funciones bastante diferentes a las que cualquiera de nosotros estamos acostumbrados a darle.

Nintendo se une a celebridades para ayudar en causas benéficas

No es la primera vez que sabemos de una noticia así. Nos da mucho orgullo que esta compañía participe en el apoyo a los niños. Artistas como Christian Slater, Ellen Pompeo y Rachel Bilson convivieron con los menores de la Fundación Pediátrica del SIDA Elizabeth Glaser.







La siguiente generación del videojuego está aquí

Cuando creíamos que los videojuegos ya eran sólo para personas muy clavadas y que la complejidad de los mismos las alejaría a que pudieran en alguna ocasión tomar un control o un sistema portátil, llega a nosotros el concepto **Touch Generations**, que ahora verás en las tiendas y en las campañas de promoción de Nintendo. Pero, ¿qué es este concepto? Juegos como **Nintendogs**, **Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day**, **Big Brain Academy**, **Magnetica** y **Sudoku Gridmaster** llegan para ofrecer a los no videojugadores opciones sencillas y divertidas de entretenimiento a través de los juegos de video. Desde hace ya un tiempo, Nintendo ha tratado de invitar a nuevos jugadores, personas que no tienen tal vez el tiempo o el gran interés en esta industria, a que se den la oportunidad de tener en sus manos un videojuego. Con esta línea de juegos que llegan al Nintendo DS se cumple el cometido; sería difícil pensar en que pudieras tener una buena reta con tu papá o mamá en un **Street Fighter** o unas carreras en **F-Zero**, pero ¿por qué no en un **Big Brain Academy** o una buena sesión de Sudoku? Eso es más fácil de poder imaginar, ¿no crees? Ahí está la invitación para que conozcas esta serie de títulos que aparecen bajo el sello **Touch Generations**, una nueva opción que nos da Nintendo.

PLAY! A Video Game Symphony

Koji Kondo



Días antes de su participación en este evento, vimos a Koji en el booth de Nintendo en el área de Wii dirigiendo la orquesta a un lado de Benimaru Itoh.

Koji Kondo
Director Grupo de Sonido
Nintendo Co., Ltd.
Kyoto, Japón

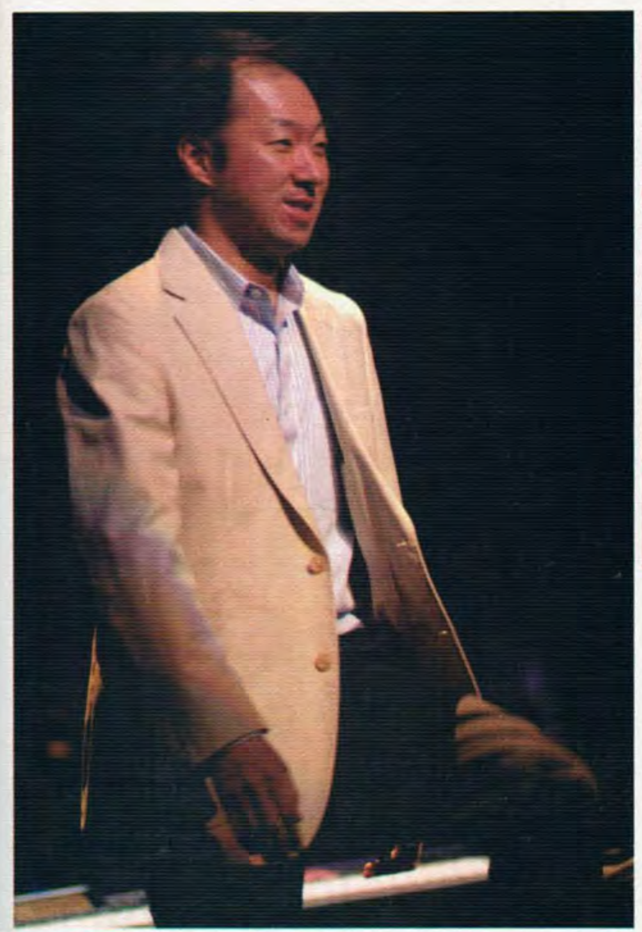
Koji Kondo ha trabajado en Nintendo desde abril de 1984. Ha manejado la composición de la música de juegos como **The Legend of Zeda: The Wind Waker** y **Mario Sunshine** en el GCN, y **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** para el N64. También trabajó en la composición de la música y efectos de sonido de juegos como **The Legend of Zelda** y **SMB.** en el NES.

Koji Kondo nació en Nagoya, Japón, y es graduado por la Universidad de las Artes de Osaka.

El maestro Kondo se presentó en el Rosemont Theatre de Chicago, en los Estados Unidos, el 27 de Mayo.

PLAY! A Video Game Symphony es una serie de conciertos dedicados a la música de videojuegos. Todas las piezas son interpretada por orquestas y coros de nivel mundial; parte fundamental de esto conciertos son las imágenes que acompañan a la música, mismas qu son proyectadas en pantallas gigantes que están en la parte superic del escenario, por encima de la orquesta. Una manera muy original d recordar estos juegos que nos hicieron pasar momentos divertidos inolvidables. Con la presencia de Koji Kondo por parte de Nintend comenzó esta gira que llegará a muchos lugares.

Este *tour* mundial inició en la ciudad de Chicago, y las presentacio nes continuarán para los fans de otras ciudades de Europa, Asia Sudamérica, Australia y Nueva Zelanda.
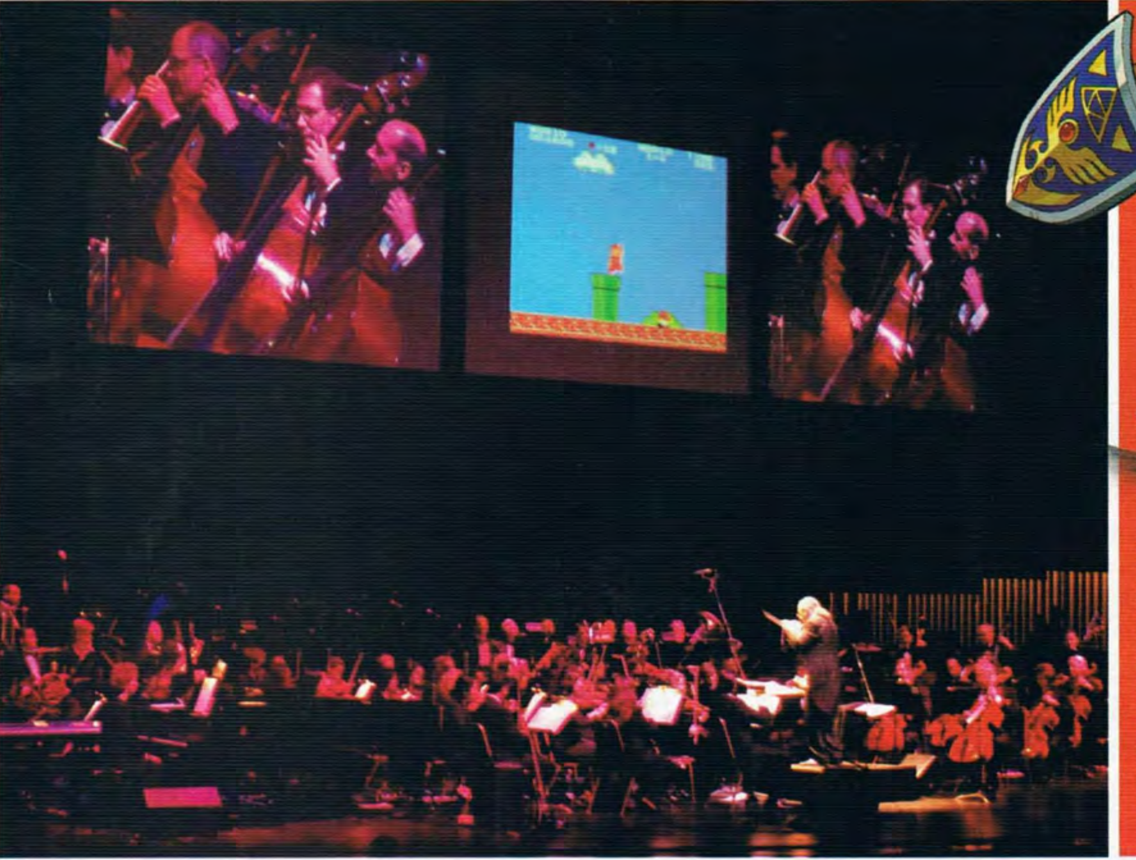


Sólo los presentes en este show tuvieron la oportunidad de escuchar el trabajo de este gran creativo de la música.



Al terminar la presentación, Koji se dio tiempo para firmar unos cuantos autógrafos para los fans asistentes al concierto.

En cada concierto la audiencia escucha alrededor de 20 títulos en total; parte del programa está dedicado a juegos como **Final Fantasy**, **Metal Gear Solid**, **The Legend of Zelda**, **Super Mario Bros.**, **Chrono Trigger**, **Kingdom Hearts**, **Sillent Hill** y **Sonic The Hedgehog**, entre otros.

Como lo hemos comentado en ocasiones anteriores, la música es parte fundamental en un videojuego; este elemento nos brinda distintas sensaciones que nos llenan como videojugadores. Esperamos contar en algún futuro con una o más presentaciones de este nivel, donde seguramente los boletos se agotarían.



The Legend of Zelda para el NES fue parte del inicio de Koji en Nintendo. Esperamos conocer más de su trabajo ahora en el sistema de nueva generación.

LOS RETOS

Seguramente tú eres de los videojugadores que creen ser los mejores en uno o varios títulos, con récords impresionantes para demostrar tu habilidad; si es así, ¿qué esperas para mandarnos tus Retos para verlos publicados? En esta competitiva sección puedes mostrarles a los demás jugadores tus proezas con el control. Mándanos una carta en donde expliques en qué consisten tus Retos, incluyendo un listado de tus tiempos, puntuaciones y escenas, minijuegos o modos en donde los lograste. No lo pienses tanto y da a conocer tu pericia; ¡recuerda que el tiempo no espera al hombre!

Super Mario 64 DS

La habilidad no conoce fronteras, y para demostrarlo, en esta ocasión tenemos unos Retos muy buenos por parte de nuestros amigos Robert Michael García y Claudia García, quienes nos envían sus récords y puntuaciones desde Isla de Margarita, en Venezuela; ellos son muy buenos en **Super Mario 64 DS** y nos enviaron sus fotos para comprobarlo. ¿Crees poderlo hacer mejor?



Minijuego	Récord	Logrado por:
Wanted	**809**	**Robert**
Shell Smash	**42590**	**Claudia**
Pair-A-Gone and On	**680**	**Claudia**
Bob-Omb Squad	**55100**	**Robert**
Slots Shot	**52100**	**Claudia**

¿Cómo enviar tus Retos?

Si quieres hacernos llegar tus Retos, ya sean nuevos o respuestas a alguno ya publicado, debes hacerlo por correo ordinario, no aceptamos nada por correo electrónico. Escribe claramente en el sobre el nombre de la sección, así podremos apartarlas oportunamente de las cartas destinadas a otras secciones. Dentro del sobre incluye una carta en donde nos expliques detalladamente en qué consiste el Reto, cuál estás respondiendo y no te olvides de incluir de forma escrita tus récords, tiempos y puntuaciones. Además adjunta un video formato VHS o fotografías para comprobar la veracidad del Reto, si se trata de sistemas portátiles, debe de apreciarse la consola en la foto. Tus datos personales también son importantes, así como tu lugar de procedencia, ¡que no te falten!

Nintendogs - Nintendo DS

NUEVO RETO

Para resolver este Reto tienes que enviarnos una foto en donde muestres las medallas de primer lugar en las tres competencias en donde puede participar tu perrito. Con enviarnos solamente los trofeos de un sólo cachorro basta, pero si quieres presumir a tus costalitos de huesos, ¡eres bienvenido!

Super Mario Advance - Game Boy Advance

Si tienes alguno de los **Super Mario Advance**, podrás responder este Reto al mandarnos una foto en donde se aprecie hasta qué nivel llegaste en el **Classic Mario Bros**; los mejores serán publicados.



Golden Sun - Game Boy Advance

Este gran juego para el Game Boy Advance tenía un modo de batalla para enfrentarte a todos los enemigos del juego; el Reto consiste en que nos hagas saber tu récord máximo de batallas ganadas consecutivas.



No hay pretexto, envíanos tus Retos a la dirección de nuestras oficinas: Revista Club Nintendo, Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, pis 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F. También puedes traerlos personalmente, pero recuerda las indicacione para que podamos tomar en cuenta tus logros. No te desesperes si no puedes superar un tiempo o score, ten en mente que la práctica hace al maestro ¡hasta luego!

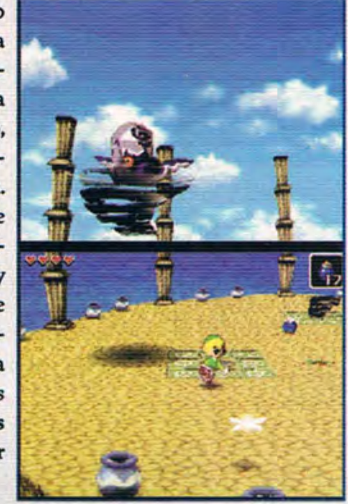
PREVIO

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

NINTENDO DS

Nintendo

Una de las mayores sorpresas que hemos tenido este año para el Nintendo DS fue el anuncio de una nueva historia de **Zelda** para la portátil, ya que por la cercanía del lanzamiento de **Twilight Princess** nadie se imaginaba que dicha versión estuviera en desarrollo, y menos que fuera tan avanzada. A diferencia de las ediciones que salieran para Game Boy Color, y la última para Game Boy Advance, ésta no ha sido diseñada por Capcom, sino por la gente de Nintendo, lo que nos hace pensar que superará a **Link´s Awakening** y lo clocará como el mejor **Zelda** de sistema portátiles.



El peligro está en todas partes

Han pasado ya varios meses desde los sucesos de **Wind Waker**, cuando **Link** y **Tetra** navegaban tranquilamente por el océano, y que repentinamente, de la nada, fueron cubiertos por una terrible niebla, encontrando en ella un barco abandonado; el espíritu aventurero de **Tetra** la impulsa a investigar aquella embarcación, pero algo sale mal y necesita ayuda, por lo que de inmediato **Link** se dirige en su auxilio; sin embargo, él también es atrapado por una fuerza extraña y despierta en una isla que parece desierta; pero gracias a la ayuda de una pequeña hada, desde ese instante se convertirá en su única compañía para buscar a **Tetra**.

El tiempo sigue corriendo

La saga de **Zelda** es una de las más importantes de la industria, y esto se debe en parte a sus increíbles historias, pero también a que siempre, en cada nueva versión, se trata de innovar la forma de juego aprovechando al máximo las herramientas del sistema, por ejemplo en el NES la batería, en el Cubo la conectividad con el Game Boy Advance; y para **PH** no ha sido la excepción, pues el equipo de desarrollo en verdad que ha puesto a volar su imaginación para lograr que este título sea único, y usemos el *Stylus* y las demás cualidades de forma muy diferente a la tradicional. Si todo sale conforme a lo planeado, tendremos esta nueva aventura de **Link** a finales de año, y obviamente, no dudamos en recomendártelo... será uno de los juegos más buscados en su salida.



Pasado y presente

La historia es muy interesante, pero lo que más nos interesa son las novedades que puedan incluirse al gameplay gracias a las capacidades de la consola, por lo que comencemos con el diseño de los mundos. Son una combinación entre **A Link to the Past** y **Wind Waker**, ya que habrá momentos en que, a pesar de que todo se encuentre en 3D, la vista (en la pantalla inferior) será superior, muy al estilo del juego de Super Nintendo; pero también existen ocasiones en las que la acción pasará a tercera persona, ya sea para navegar con tu pequeño bote o para enfrentarte con un enemigo gigante.

Entre lo mejor del *gameplay* está la utilización de la pantalla táctil, ya que no será simplemente para que puedas atacar a los enemigos, pues además podrás diseñar tus propias rutas para cuando estés en el mar o, mejor aún, dentro de los calabozos. Con el *Stylus* vas a tener la oportunidad de marcar los lugares en los que ya hayas estado, o en los que se encuentre algún ítem que por una u otra razón no puedas tomar en ese momento; todo con la intención de que recuerdes tus pendientes de forma más sencilla. Otra buena cualidad la tenemos en las armas: por decir, el boomerang, el cual, antes de lanzarlo, te permitirá trazar su trayectoria, lo que te abre la posibilidad de golpear a varios enemigos a la vez.







El anotar tus objetivos en la pantalla inferior, le da una nueva dimensión a la aventura, ya que puedes planear mejor tus rutas, y sobre todo, no dejar artículos olvidados en los mapas.

Winning Eleven: Pro Evolution Soccer



Konami

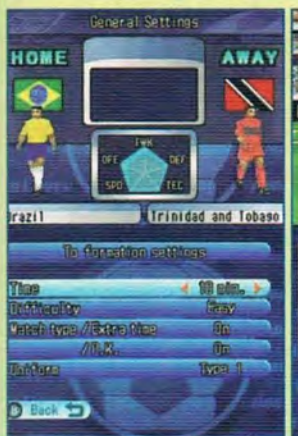


Tiene mucho tiempo, desde el Nintendo 64, que Konami no realizaba juegos de futbol para consolas de la gran N (por lo menos no en este continente) y todos los que somos seguidores de sus franquicias **ISS** o **Winning Eleven**, hemos estado esperando pacientemente hasta que por fin pudiéramos revivir esa emoción que transmite el deporte más famoso del mundo... por fortuna ha terminado. Existieron muchos rumores en cuanto Konami comentó que el soccer llegaría al Nintendo DS, porque muchos pensaron que se trataría de una adaptación de **ISS 64**, pero nos llevamos una sorpresa al enterarnos que se trata de la serie **Wining Eleven**, y en su versión más reciente. Es obvio que ha sufrido varios cambios para que se pudiera disfrutar en este sistema, pero al mismo tiempo se han comenzado otros elementos como la movilidad, para que este título sea memorable. Así que no te dejes llevar por los gráficos, y prepárate a ver por qué **WE** será un juegazo.

La técnica lo es todo

Siempre ha existido la polémica sobre si esta serie es mejor que las **FIFA** de Electronic Arts, y la verdad es que declarar un ganador resulta muy complicado; podemos decir que cada uno tiene una escuela bien definida; los **Winning** son más técnicos y en su competencia predomina el estilo Arcade; esa es la principal diferencia, y para no variar, en esta versión de NDS esto se sigue dando; por ejemplo: cada jugador tiene diversas maneras de patear el balón según la posición en la que éste se encuentre en el momento de ejecutar el disparo, lo que va a influir tanto en la estética como en la efectividad del mismo. Y lo mismo ocurre al dar un pase o al despejar, lo que vuelve al juego muy realista.

Lo anterior es justamente lo que ha pretendido la compañía japonesa con esta serie, que, al jugarla, en verdad transmita la sensación de estar viendo un partido de la vida real, y ahora con las cualidades del Nintendo DS parece ser que se le dará una nueva dimensión al *gameplay*. Para empezar, en la pantalla superior verás todo el partido, y con el Pad y los botones controlarás a los jugadores tal cual se ha hecho siempre; por otro lado, en la pantalla táctil podrás activar ciertas condiciones de tu equipo, como el ser ofensivos o defensivos con un solo toque, y para que puedas decidir fácilmente qué opción es la que más te conviene, existirá un mapa del campo, con los movimientos de cada equipo.







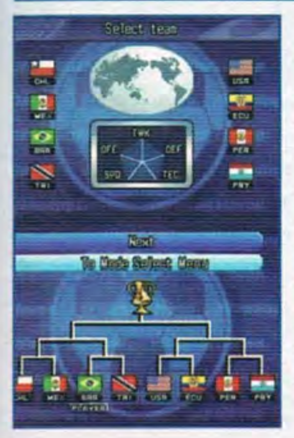
Tira con clase

A diferencia de los ISS que aparecieron en el Nintendo 64, aquí la mayoría de los jugadores cuentan tanto con su nombre verdadero como con una apariencia física parecida a su contraparte de la realidad, que no serviría de nada si no estuviera respaldada con un *gameplay* tan bueno como el que tiene, lo cual permite que estos detalles "secundarios" los disfrutes, y sean un complemento y no la parte principal. Últimamente se ha acostumbrado que en los **Winning Eleven** se incluyan equipos de algunas ligas de Europa, como el Barcelona de España; pero al parecer, esta versión estará enfocada a las selecciones nacionales, donde obviamente aparecerá el equipo mexicano.



Los remates de cabeza siempre serán una gran arma en las jugadas a balón parado; practícalas mucho.

¡Todo un campeón!



Dentro del terreno de juego se han agregado varios detalles, como el hecho de que los jugadores que no tienen la pelota te marquen movimientos al espacio, muy útil para que tus jugadas las termines con un par de toques, o que cuando te lleguen a marcar, puedas cubrir la pelota con el cuerpo al mismo tiempo que giras, lo que sirve perfecto parar jugar al contragolpe, o pausar un poco el rtimo cuano lo requieras; en fin, todo parece que será una gran adaptación y un buen regreso a sistemas Nintendo, para la compañía que vio nacer la serie en el Super Nintendo con **International SuperStar Soccer** y consagrarse en el Nintendo 64 con **International Superstar Soccer 64**. Ojalá que pronto se dijera algo de una adaptación a Wii; por lo pronto, sólo podemos esperar.



De vez en cuando, revisa la pantalla inferior para que cheques los movimientos de tus jugadores.

Castlevania: Portrait of Ruins

Konami

La saga de **Castlevania** ha tenido mil y un apariciones en prácticamente todas las consolas existentes, en las que, lógicamente, ha dado el salto al mundo en tercera dimensión (comenzando con el Nintendo 64), pero que por alguna causa desconocida no han sido tan buenas como las versiones en 2D. Por tal motivo, Konami ve en las portátiles de Nintendo, en este caso en el NDS, la mejor opción para continuar entregándonos capítulos de esta gran serie, con el estilo tradicional que hiciera de esta franquicia lo que es en la actualidad. **Dawn of Sorrow** fue superaclamado gracias a su propuesta tan fresca, y parece que **Portrait of Ruins** viene mucho mejor.





Las pinturas del mal

En la trama de este juego, nuestro objetivo en un principio será encontrar y terminar con un pintor que gracias a poderes ocultos quiere traer de nueva cuenta a la vida al **Conde Drácula**; para ello controlaremos a **Jonathan Morris** y a **Charlotte Orlean**. Cada uno tiene habilidades distintas: **Jon** es bueno para los ataques cuerpo a cuerpo, mientras que **Charlotte** controla perfecto la magia, pudiendo así realizar ataques a distancia. No creas que la historia se va a quedar en esto, ya que en cada pequeño tramo que recorras vas a encontrar algo o a alguien que hará que todo se desenvuelva de una manera totalmente distinta a como tú creías que sucedería; ojalá pudiéramos ver también a héroes clásicos.



Comienza a oscurecer

El juego retoma conceptos de los primeros capítulos de la serie, y en donde lo vas a notar primero será en los niveles que vas a recorrer, porque se ha puesto énfasis en que de nuevo los exteriores jueguen un papel importante, como lo tenían en **Castlevania Dracula X**, por ejemplo; y es que si eres observador, habrás notado que desde **Circle of the Moon** para Game Boy Advance, toda la acción se realiza en interiores, como los pasillos del castillo de **Drácula** o alguna caverna; ya no veíamos *stages* como los del pantano en **Castlevania III**, pero por fin se volverá a la variedad de antes. Por lo poco que hemos podido checar del juego, los lugares más comunes serán desiertos y bosques, pero seguro que habrá muchos más.



Siempre juntos

Ahora bien, retomando un poco a los protagonistas de la historia, según se ha comentado, vas a poder controlar a ambos al mismo tiempo, y de acuerdo con las circunstancias, seleccionar al que mejor convenga; pero lo realmente importante es que juntos van a tener la habilidad de marcar movimientos especiales, capaces de dañar a todos los enemigos en pantalla. Y ya que estamos con esto de los hechizos, te debemos decir algo: ya no habrá conjuros con el *Stylus*, porque según los diseñadores restaba la emoción del juego; aunque para nosotros no era así; creemos que enriqueció bastante el concepto, pero bueno, ojalá puedan hacernos olvidar esto último con el "juego doble".





No olvides la estaca

Los genios de Konami están creando toda una obra de arte en portátiles. Gente muy importante como Koji Igarashi, quien ha estado detrás de obras maestras como **Castlevania Symphony of the Night** o **Dawn of Sorrow** es también el responsable de este proyecto, lo que ya es una especie de garantía. La música, como siempre, es soberbia, dando el toque adecuado a cada rincón que visitemos. Por ese lado no hay queja y creemos que nunca la habrá. Sería interesante ver esta serie en una consola de mesa, pero con este estilo, en 2D, creemos que el Wii estaría perfecto; ¿ustedes qué piensan? usar el látigo con el control del Wii sería una gran renovación.


México
14:21 PM
Maui
9:21 AM
Londres
8:21 PM
nintendo
Wi-Fi
connection
¡Siempre hay
alguien
listo para jugar!
Seattle
12:21 PM
¡ES, FÁCIL!
1. Equípate
Busca el logo con la leyenda Nintendo Wi-Fi Connection en tus juegos favoritos de NDS
2. Conéctate
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.
3. Juega
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.
NEW
NEW

Donkey Kong: Kongo Blast

NINTENDO GAMECUBE

Nintendo

Cuando Nintendo sacó los **Donkey Konga**, muchos pensaron que los tambores con los que juegas serían de uso exclusivo para esta serie, y sólo para ese estilo, es decir, el musical. Pero como suele ser habitual en Nintendo, no tardaron en sorprendernos, y tiempo después lanzaron **Donkey Kong Jungle Beat**, un título de plataformas donde para avanzar golpeas los bongós o aplaudes; fue realmente un gran juego. Ahora, cuando creímos que ya se había logrado todo con dicho periférico, nos damos cuenta de que estábamos equivocados, porque dentro de poco tendremos **DK Kongo Blast**, que aunque no lo creas, será un juego de carreras.





El ritmo controla la velocidad

Ahora pasemos a la parte medular del asunto: el *gameplay*. Con los bongós vas a determinar la rapidez con la que tu personaje se desplazará (cabe destacar que las competencias se realizan sobre barriles con una especie de propulsores); mientras más rápido golpees los tambores, más veloz te moverás, pero está aún por definirse, ya que creemos que la velocidad será constante, para que dependiendo del bongó que golpees, sea la dirección que tomes; obviamente también el aplaudir te dará alguna acción, como puede serlo el atacar, pero habrá que esperar por la configuración final.







Los gráficos del juego son muy buenos, tienen ese detalle de que los objetos del fondo pareciera que están mal enfocados, lo que da una sensación de profundidad excelente, más o menos como lo que hicieron en **Wind Waker.**

El orgullo es lo primero

En este tipo de juegos la historia es como que lo menos importante, ¿no?; pero, aun así, les vamos a contar un poco cómo está el asunto. Todo gira en relación a una competencia entre los **Kremlins** y la familia **Kong**... nada más, o sea, es simplemente un desafío. No te sientas mal, quizá en el tiempo que le queda de programación cambien esto último. Pero como ya mencionamos, no importa mucho, porque la diversión que ofrecen las carreras es bastante, debido a la variedad tanto de personajes como de pistas. Sobre todo jugarlo con un amigo más, es una gran experiencia, porque puedes disfrutarlo con personas no muy diestras pero aun así divertirte.



Llegar a la meta no es fácil

Además de tener que estar atento para que tus contrincantes no te rebasen, debes fijarte muy bien en el escenario, porque debido a su estructura será muy común que te quedes atorado con alguna tabla o árbol las primeras veces que lo juegues. Otro elemento que determinará tu triunfo o fracaso es que también "tomes" los cañones barril que están a lo largo de las pistas; si eres seguidor de **Donkey Kong,** debes saber que estos barriles te dan un impulso extra o hasta pueden mandarte derechito a un atajo; el caso es ser muy preciso en el momento de activarlos.



Personajes de antaño como **Dixie** están de regreso para este sensacional título; la duda es qué otros aparecerán.

Curva final

Este título estará a la venta antes de que termine el año, por ahí de noviembre; sólo hace falta que terminen por definir algunos aspectos del control, pero por todo lo demás, pistas, gráficos, música y personajes, se puede decir que ya está casi terminado. Lo que más vale la pena resaltar de este juego es el ingenio con el que fue ideado y sobre todo la visión, porque fuera de Nintendo, nadie más ha aprovechado los bongós, y este proyecto demuestra que con un poco de creatividad se pueden lograr cosas sorprendentes.

Yoshi´s Island: Super Mario World 2 fue uno de los mejores juegos de plataformas no sólo del Super Nintendo, sino incluso de toda la historia, y por fin, a más de diez años de su aparición, muy pronto podremos disfrutar de una secuela, y qué mejor consola para realizarla que el Nintendo DS. Las últimas apariciones de este personaje, aunque buenas, no han podido igualar el reto y diversión contenidos en aquel legendario título, pero ahora se están retomando varias ideas del clásico, por lo que esperamos que se logre un excelente trabajo.



Nuevos peligros nos esperan en este gran juego de Yoshi.

Los niños primero

En cuanto a historia, no tiene nada que ver con la primera versión, pues resulta que aquí, una misteriosa isla flotante se ha posado sobre el hogar de Yoshi, secuestrando de manera muy rara a varios de los niños que asisten a la escuela de la isla; bueno, no a todos, tres están libres, y ahora son la única esperanza para buscar a los captores y regresar a los infantes con sus familias; estos salvadores son: **Baby Mario**, **Baby Peach** y **Baby Donkey Kong**. Siendo honestos, como que quedaría mejor **Luigi** que **DK**, ya que desde la primera parte nos quedamos con las ganas de controlarlo, y nos conformamos con sólo verlo al final del juego.



Los niveles en donde la pantalla te "come" han regresado, pero ahora son más complicados.



Según el enemigo, es la pedrada

Pero bueno, el hecho de que podamos elegir entre diversos personajes no es sólo por estética, y es que el elegir a cada uno de ellos le dará a **Yoshi** habilidades distintas, que según el uso que les des, te facilitarán tu aventura. Aunque no se han dado a conocer bien estas cualidades, no hace falta ser un genio para intuir que si tenemos a **Mario**, la velocidad de movimiento será media, al igual que el poder de nuestros ataques, mientras que con **Donkey Kong** podríamos tener la fuerza necesaria para derrumbar muros o eliminar enemigos de un solo golpe. Algo que podría ser muy buena idea es que el final cambiara dependiendo con quién lo termines, pero eso no está definido.

Un mundo con dos visiones

La estructura de los escenarios se mantiene muy similar al original, con peligros cada dos pasos; pero donde sí se ha dado un giro es que cada *stage* se desplegará en ambas pantallas, lo que aumenta el reto, porque debes cuidarte ya no sólo de lo que tienes enfrente, sino también de lo que está arriba; y esto es algo bien importante; la pantalla superior no va a ser para mostrar el cielo, sino que realmente será parte importante de la acción, más o menos como ocurría en **Sonic Rush**, es decir, será una continuación de lo que veamos en cualquiera de las dos pantallas. En cuanto al sistema de calificación por escena, no se ha dicho nada, pero por lo que hemos visto vas a tener que seguir recolectando flores, monedas rojas y estrellas de tiempo; sin embargo, no dudamos que un nuevo ítem aparezca.

Buen regreso a la isla

Todo indica que la larga espera que hemos tenido que realizar por la segunda parte de esta serie, valdrá mucho la pena, ya que como has podido ver se ha agregado infinidad de nuevos detalles, pero lo más importante es que se conserva el *gameplay* tan dinámico que lo convirtió en un juegazo. Sólo esperamos que sea igual de largo que el original y que también cuente con misiones escondidas, aquellas que le daban ese toque de desafío único.





Tu habilidad con el control determinará tu calificación al final de cada escena.

Super Paper Mario



Nintendo

La tecnología avanza de manera constante, ofreciéndonos nuevas alternativas en los videojuegos; pero aun con todo eso, ¿no te ha pasado que quieres jugar algo tradicional? Es muy común, porque en ocasiones sólo buscas divertirte y no te interesa la cantidad de polígonos en pantalla o mucho menos si el juego está en 3D, lo que causa que pongamos títulos de nuestras consolas pasadas como el NES o el Super NES, esto debido a que las compañías ya no lanzan juegos de plataformas en perspectiva de lado. Pero como siempre, Nintendo viene a salvarnos y trae una agradable sorpresa: un juego de **Mario** en 2D para el Nintendo GameCube. De primera vista creímos que era una secuela usando el género RPG, pero cuando supimos de qué se trataba, nos dejó asombrados; esto es lo que esperábamos desde hace mucho tiempo, y al fin veremos de nuevo a **Mario** en un juego de plataformas 2D en una consola de mesa.



Este escenario nos recuerda mucho al **Paper Mario** que salió para el Nintendo 64.

Como una hoja

El género es de plataformas, y toda la acción la veremos de lado, justo como las primeras aventuras de **Mario**, pero al mismo tiempo se nos permitirá que en ocasiones cambiemos la perspectiva a 3D; pero eso se los explicaremos más adelante. El diseño tanto de los personajes como de los escenarios del juego es tal cual el que se usó en **Paper Mario: The Thousand Year Door**, o sea, como si fueran hojas de papel, lo cual le va muy bien, además de que se han agregado varias animaciones a los movimientos para que se vean más fluidos; porque si recuerdas en **The Thousand Year Door**, éstas se veían algo acartonadas, como si estuvieran en cámara lenta, pero ya todo eso ha cambiado.

Mezclando conceptos

Bien, ahora te vamos a explicar mejor cómo está lo del 3D y 2D. Gran parte del juego está diseñado en 2D, con el estilo de **Super Mario Bros** de NES; de hecho, es muy probable que existan réplicas de aquellos legendarios niveles; pero bueno, el caso es que en ciertos momentos podremos cambiar la perspectiva, esto para resolver ciertos puzzles y así seguir avanzando; pero no creas que vas a poder moverte por donde quieras, no; al parecer toda el área estará delimitada, más o menos como pasaba en **Star Fox 64**, cuando te daban el **All-Range Mode**.





Tres diferentes maneras de jugar

Un aspecto que se puede decir que fue tomado de **Super Mario Bros. 2**, es que puedes seleccionar de entre tres diferentes personajes, obviamente **Mario**, **Peach** y **Bowser**, y quizá ya no resulte tan espectacular el hecho de que esté del lado de los buenos, pero es de gran utilidad. Tienen diferentes técnicas, con las que pasar el mismo nivel parecerá algo distinto; por ejemplo, **Mario** salta y corre de manera balanceada, **Peach** puede dar saltos muy altos y amortiguar sus caídas con ayuda de su paraguas, y por último **Bowser** usará su fuerza para terminar con sus enemigos; ya depende de ti y de tu tipo de juego cuál usarás.



La nostalgia se apoderará de todos los que han disfrutado de las versiones de NES o SNES.



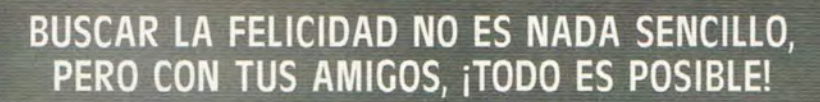
Al estilo de **New Super Mario Bros.** nuestro personaje favorito crecerá para derrotar a sus enemigos.

¡A bajar la bandera!

Otro punto que es importante mencionar son los ítems, como los hongos o las estrellas; los primeros te renuevan tu energía, mientras que la estrella te convierte en un Mario retro enorme (pixeleado), que al igual que en **New Super Mario BROS.** para NDS, te vuelve invencible y con la capacidad de destruir todo a tu paso; esto te permite jugar un poco más relajado, sin preocuparte tanto por que seas tocado por alguna tortuga o **goomba**. Es un gran acierto de Nintendo el crear este juego, no sólo porque se trate de **Mario** o que sea un gran título, sino incluso debido a que le recuerda a las demás compañías que un juego en 2D no tiene nada que pedirle a uno en 3D, y que la mayoría de las veces resulta más desafiante. No debe faltar en tu colección por nada del mundo; si saliste bien en la escuela, ya tienes un buen regalo para pedir, no lo dejes pasar.


Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Touch the heaviest item.
OK
Descubre quién es el más listo con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite
and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo.
system sold separately.

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE



BUSCAR LA FELICIDAD NO ES NADA SENCILLO, PERO CON TUS AMIGOS, ¡TODO ES POSIBLE!

Cuando salió Super Monkey Ball para el Nintendo GameCube por ah del 2002, nadie se imaginaba el éxito que tendría esta franquicia tanto así que vimos una segunda parte, además de versiones para el Game Boy Advance y el Nintendo DS. Y la verdad es que no da mucho gusto, porque no se trata de un personaje superexplotado, o d un juego basado en alguna popular serie, nada de eso; Monkey Ball ha sid un concepto fresco, novedoso y, lo mejor de todo, muy divertido, que ahora busca expandir sus horizontes hacia otro género, el de las plataformas, per sin dejar de lado la esencia del juego.

Conflictos en la jungla

Desde que supimos de este título, lo que menos nos interesaba era conocer la historia, ya que creímos que sería algo bastante simple, sólo para justificar la aventura; las opciones de "recuperar las bananas robadas" o "han secuestrado a alguien" sonaban como lo más viable, pero al final nos han dado algo que no imaginábamos nunca. Resulta que todo está relacionado con una historia de amor, del estilo de Romeo y Julieta, sólo que aquí los protagonistas son dos changos, la princesa **Deedee** y el príncipe **Abeabe**.

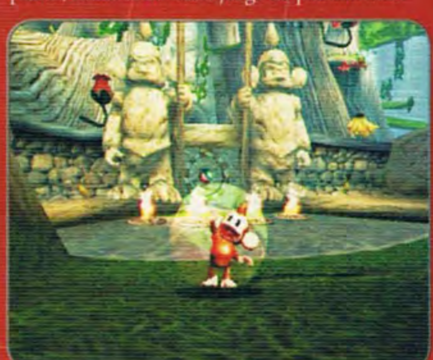
Algo más que sólo girar

Para los que no conozcan el *gameplay* de esta serie, les explicamos rápido. Controlas a un mono dentro de una esfera, la cual tenemos que mantener siempre en equilibrio para evitar caer en algún abismo. Suena simple, pero debido a los escenarios, se complica bastante, ya que en ocasiones tenemos que guiar a nuestro changuito por una barra de escasos centímetros y de varios metros de largo; pero bueno, para Adventure se ha remodelado todo, ya no serán simples *stages* de unos segundos de duración, sino niveles completos, como todo buen juego de plataformas.



En todas las zonas verás partes para deslizarte.







Compañía: **Sega.** • Desarrollador: **Traveller's Tales.** • Clasificación: **everyone.** • Categoría: **Plataformas.** • Jugadores: **1-4**





Sí, vas a tener que explorar varios mundos en tu esfera, lo cual en un principio suena muy aburrido, pero deja de serlo cuando te das cuenta de que puedes hacer varias modificaciones a tu medio de transporte. Por ejemplo, en ocasiones vas a tener que subir a lugares muy altos, pero ¿cómo puedes llegar ahí más rápido?, pues fácil, ¡volando!, lo que se logra abriendo tu esfera por la mitad, como lo haces en el minijuego de **Monkey Target** de la primera versión. Otras mejoras a tu esfera son que se convierta en madera, para que puedas desplazarte en el agua con mayor facilidad, o que gire a mayor velocidad; en fin, son muchas variantes, y ya de ti depende el utilizarlas de la mejor manera.





Sólo volando podrás explorar todas las áreas.

Una de las tantas islas que deberás visitar.

De la jungla al mar

La variedad de escenarios es muy buena; en total tendrás cinco diferentes reinos para visitar: Jungle Island, Monnhaven, Monkeytropolis, Zootopia y Kongri-la. Cada uno con un ambiente diferente, por lo que debes estar muy atento, pues los peligros serán muy distintos y tus técnicas para evitarlos también deben cambiar. La manera en la que tendrás que avanzar, además de la exploración, es la resolución de *puzzles*, como golpear algunos switches en un orden en específico o encontrar la salida correcta de cuartos; pero eso sí, la esencia de la serie no se pierde para nada, sino al contrario: se ha logrado refrescar de gran manera.







Cada escenario tiene un tema distinto, aquí tenemos un parque de diversiones.

Los minijuegos siguen conservando esa sencillez que los hace únicos.

El mono principal de la serie, o sea **Aiai**, conoce a los enamorados que les acabamos de mencionar, y ellos le cuentan que su boda no puede ser realizada, debido a que sus reinos están en total desacuerdo, por lo que ahora tu deber será hacerla de mediador, visitar a la gente de ambos pueblos y hacerles ver que lo que ellos creen está mal y que no hay ningún problema en que la unión se efectúe. Estamos seguros de que no te esperabas una historia así, ¿verdad?; pero bueno, debemos aplaudir que nos han dado algo fuera de lo común, y que a final de cuentas, como suele pasar en estos juegos, pasa a segundo término.

La siguiente opción es una que por ningún motivo podía quedar fuera de la lista; nos referimos al Party Mode, que viene desde el primer título. Aquí podrás divertirte junto con tres amigos más en minijuegos clásicos como Monkey Target, donde debes planear con tu mono de manera que caigas en el centro de una plataforma; Monkey Race, una alocada carrera tipo Mario Kart, y Monkey Boxing, cuyo objetivo es sacar a tus oponentes de un ring con ayuda de un guante gigante de box. Con estos tres ya es más que suficiente para pasar una buena tarde, pero si quieres más, no dejes de juntar todas las bananas que veas en el modo principal, porque con ellas podrás comprar otros minijuegos como Monkey Bounce o Monkey Castle.

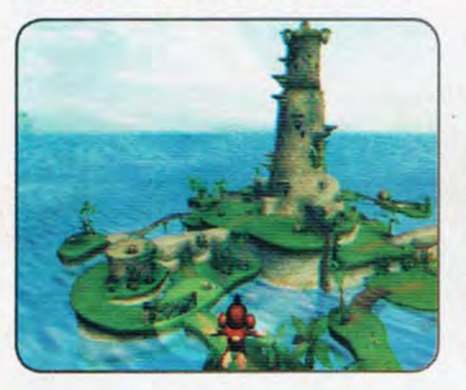
De todos los simios se aprende algo

Otro detalle que es importante mencionar es que a lo largo de tu aventura vas a encontrar muchos personajes que te van a contar algo sobre la historia; pero no creas que sólo te ayudará para comprender mejor la trama, sino que también te darán habilidades que podrás usar en el momento que quieras. Sólo que antes de que te puedan dar algo, tú los vas a tener que ayudar, al estilo de **Link** en **Zelda Majoras Mask**; pero obvio, las tareas no serán tan complejas. También es importante resaltar que todos los monos que ayudes estarán disponibles después para el modo multiplayer, así que tú sabes si los auxilias o no.



Un mono con muchas cualidades

Cuando un juego cambia su estilo, siempre queda la duda de si perderá o no su estilo, pero nosotros creemos que es mejor arriesgarse y ofrecer algo novedoso a seguir utilizando la misma fórmula una y otra vez, ya que aunque pudieran ser buenos títulos, tarde o temprano terminarían aburriéndonos. **Super Monkey Ball Adventure** es un excelente juego, que dará a los aficionados a la serie la profundidad que tanto pidieron en los recorridos, y a los nuevos jugadores una gran opción del género de aventura, en pocas palabras, nadie se va a decepcionar de esta adaptación.





Toma un respiro

Olvídate de las preocupaciones que el modo de aventura te pueda traer, ya que para eso los programadores han incluido dos opciones más, para que demuestres tus habilidades solo o con tus amigos. La primera modalidad es una adaptación del concepto original, pero no tan extensa como solía serlo, de tal manera que el nivel de dificultad se incrementa de manera más constante en cada uno de los cursos, por lo que no debe sorprenderte que en el stage diez ya estés usando un *continue*".



Necesitarás algo más que buen pulso para terminar el juego.

RANKING

Panteón 10

¡Más **Monkey Ball**! Esta serie ha sido una de mis grandes favoritas pues es apta para todas las edades, es extremadamente divertida y sencilla de jugar. Ahora tenemos una aventura en toda la extensión de la palabra con el estilo y concepto de esta gran franquicia, la cual no puedo dejar de recomendar por su diversión, siendo excelente para la reta con los cuates o para invitar a tu familia a pasar gratos momentos llenos de locuras simiescas. Además incluye muchos minijuegos para aumentar el *replay value* del juego; no lo pienses más, ¡este es un título que vale la pena!

Crow 7.5

Si bien la franquicia de **Monkey Ball** ya se había convertido en otra víctima más de las actualizaciones sin cambios evidentes en sus nuevas versiones, en esta ocasión sí notamos un giro interesante, como es el nuevo modo de aventura que no nos limita a cumplir objetivos lineales, sino que nos permite interactuar en una modalidad donde el ingenio y la acertada aplicación de las habilidades del personaje principal se verán reflejadas para conquistar una historia completa. Me agradó también la creación de nuevos personajes, pero siento que los limitaron mucho al permitirles sobresalir sólo en el modo multiplayer.

Master 8.5

Esta serie me trae muy buenos recuerdos; desde el primero que salió para el Cubo, me han parecido extraordinarios juegos multiplayer, y ahora que cuenta con un modo de aventura, qué les puedo decir... está mejor que nunca. Al principio como que cuesta un poco de trabajo acostumbrarse, porque ya no tienes la presión del tiempo sobre ti, con lo que puedes planear mejor tus movimientos; pero lo que si lo vuelve una experiencia distinta son las mejoras a la esfera, lo que lo convierte en un título muy ágil, pero al mismo tiempo estratégico; no debes perdértelo, es de lo mejor que saldrá para el Cubo en estos meses.



1 10

- Compañía: Namco.
- Desarrollador: Smart Bomb Interactive.
- Clasificación: Everyone.
- Categoría: Carreras.
- Jugadores: 1-4
- Fecha de Salida: agosto 2006



Pac-Man World Rally

¡Pac-Man a toda velocidad!

Recuerdas cómo hace un par de años hubo una inundación de juegos estilo **Mario Kart** con muchos personajes conocidos? Así es, estrellas de la televisión, el cine y otros medios como **Mickey Mouse**, **Woody Woodpecker**, **Shrek** y los héroes de **Antz** se subieron a todo lo que tuviera ruedas (o se le pudieran poner) para competir en escenarios virtuales acordes a su propia procedencia. Hasta Konami nos sorprendió con su divertido juego de GBA, Konami **Krazy Racers** en el que hasta el soberano de **Castlevania**, el **Conde Drácula**, pisaba el acelerador a fondo para ser el más veloz de todos; claro que no todos los "clones" de **Mario Kart** fueron exitosos. Ahora toca el turno a uno de los personajes más conocidos del mundo de los videojuegos, el mismísimo héroe estrella de Namco: **Pac-Man**.



¡A correr!

Pac-Man es sin lugar a dudas uno de los personajes más representativos del maravilloso mundo de los videojuegos; su nombre es sinónimo de diversión y es muy difícil que alguien no lo conozca. A diferencia de la mayoría de los títulos de carreras en donde sólo ponen a los personajes en vehículos a que compitan y se lancen algunos ítems, en Pac-Man World Rally procuraron cuidar muy bien los detalles para crear una experiencia emocionante y divertida, aderezada con elementos característicos de la serie.



Invitado especial

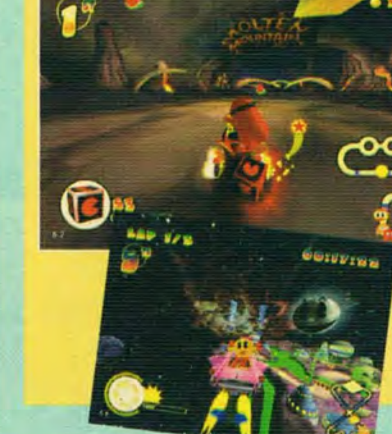
No es la primera ocasión en la que **Pac-Man** es puesto frente a un volante; él es uno de los corredores elegibles en **Mario Kart Arcade GP**, siendo uno de los primeros personajes de otra compañía en ser invitado a participar en un juego de Nintendo. En su juego protagónico de carreras, **Pac-Man** invita a otros personajes de juegos de Namco a competir como **Fygar** y **Pooka** de **Dig Dug** y, por supuesto, a su querida **Ms. Pac Man** y a **Pac-Junior**, entre otros más.



Pac-Man en Mario Kart Arcade GP.

Circuitos extremos

En **Pac-Man World Rally** encontrarás muchas pistas ambientadas al estilo de los juegos de la serie; pero más allá de sólo tener curvas y rectas, es muy importante comentar que los caminos tienen muchas rampas y saltos para incrementar la emoción vivida en cada carrera; ¡no habíamos jugado antes un título de este género con tantos saltos! Asimismo los circuitos están llenos de irregularidades e inclinaciones muy similares a algunas partes de **F-Zero** para darle un enfoque más dinámico a cada competencia.



PAC-COSAS

Pac-Man fue desarrollado por Namco y salió en 1980, distribuido por Midway. **Pac-Man** fue el primer juego en tener un protagonista, la mayoría de los títulos de la época eran *shooters* espaciales. Toru Iwatani, creador de **Pac-Man** fue inspirado por una pizza a la que le faltaba un pedazo; él diseñó al personaje a partir de esta imagen en donde el trozo faltante simulaba una boca.



Toma el volante

Pac-Man World Rally consta de quince pistas distintas, las cuales son de gran tamaño y muy bien detalladas; además contienen varios elementos peligrosos como abismos, lava ardiente y otras sorpresas esperando para dañar a cuanto corredor se cruce en su camino. Como en todo juego del estilo, en **World Rally** podrás realizar ciertos atajos con ayuda de los ítems o bien, dependiendo de tu habilidad, podrás encontrar rutas alternas para obtener cierta ventaja sobre tus adversarios. Estamos seguros de que los veteranos de **Mario Kart** se las arreglarán para sacar provecho de las situaciones y emplear los típicos "turbos" para cortar camino en las curvas, por ejemplo.

Diversión para todos

¿Qué sería de un juego de competencias sin la interacción con tus familiares o amigos? Pide las pizzas (para estar acordes con **Pac-Man**), sirve los refrescos y toma tu lugar junto a otros tres cuates para que participen en estas veloces competencias, ¡pues en **Pac-Man World Rally** pueden competir hasta cuatro personas simultáneamente! Pero si deseas llevar las cosas a un nuevo nivel de violencia, entra en alguna de las seis arenas de batalla y prepárate para gozar de los combates sin cuartel con las armas e ítems del juego.



Participantes

¡Vaya que hay una excelente selección de corredores en **World Rally**! Son 14 distintos personajes traídos del colorido mundo de los juegos de este redondo y amarillo héroe. **Pac-Man, Ms. Pac-Man, Pinky, Inky, Blinky, Clyde, Toc-Man, Pac-Junior, The Prince, Pooka, Fygar, Spooky, Erwin** y **Pac-Devil** estarán esperando a que los lleves a competir contra los demás; claro que no todos están disponibles desde el comienzo, depende de tu habilidad para habilitarlos a todos. Te recomendamos jugar un par de pistas con cada uno para ver con cuál te acomodas mejor; obviamente algunos son más ligeros, otros más pesados y otros bastante balanceados.



La primera adaptación de **Pac-Man** a un sistema de juegos casero fue un completo desastre (ver El Control de los Profesionales de este número). Antes de la versión de Atari de **Pac-Man**, los enemigos se conocían como "monstruos", pero dado a que en dicha adaptación los *sprites* "parpadeaban", se trató de tapar esta falla diciendo que eran "fantasmas".

¡Waka-Waka!

Desde que **Pac-Man** tomó por sorpresa las salas de Arcadias en 1980, las píldoras han sido el elemento más importante en la mayoría de sus juegos y obviamente no iban a quedarse fuera en **Pac-Man World Rally**. Durante la competencia, podrás ir comiéndote las píldoras esparcidas a lo largo de la pista; al juntar cierto número de píldoras, obtendrás una Power Pellet, la cual te servirá para convertir tu auto en un Super Pac-Mobile. Mientras tengas este estado, los demás corredores serán transformados en fantasmas azules y podrás comértelos sin piedad; pero no te confíes, el efecto del Super Pac-Mobile tiene un tiempo limitado, úsalo sabiamente.





¡Pac-Genial!

Mario Kart ha sido la mejor serie de juegos de karts que hemos conocido, pero **Pac-Man World Rally** es una excelente opción digna de competir por su lugar dentro de los más divertidos y veloces títulos de carreras por su combinación de elementos y buen *gameplay*. No se trata de un clon hecho al vapor para aprovechar una licencia, sino de una emocionante experiencia de parte de una de las compañías de gran renombre en la industria. Si te gusta reunirte a la reta el fin de semana con tus amigos, no debe faltarte **World Rally**, ¡es diversión garantizada!







RANKINGS

Crow: 7.0

Confío mucho en Namco y su extensa gama de licencias. Una de ellas es **Pac-Man**; sin embargo, no estoy convencido totalmente de esta versión del personaje amarillo, es más, me atrevo a decir que su actuación en **Mario Kart Grand Prix** será más recordada. Con lo anterior no digo que **World Rally** sea malo, todo lo contrario,es un buen título, pero por desgracia (como le pasa a muchos otros) no llega a competir contra los karts de **Mario**. Me agradó la variedad de pistas y los ítems que usas en cada una de ellas, aunque los escenarios no son tan variados y la música es un poco repetitiva.

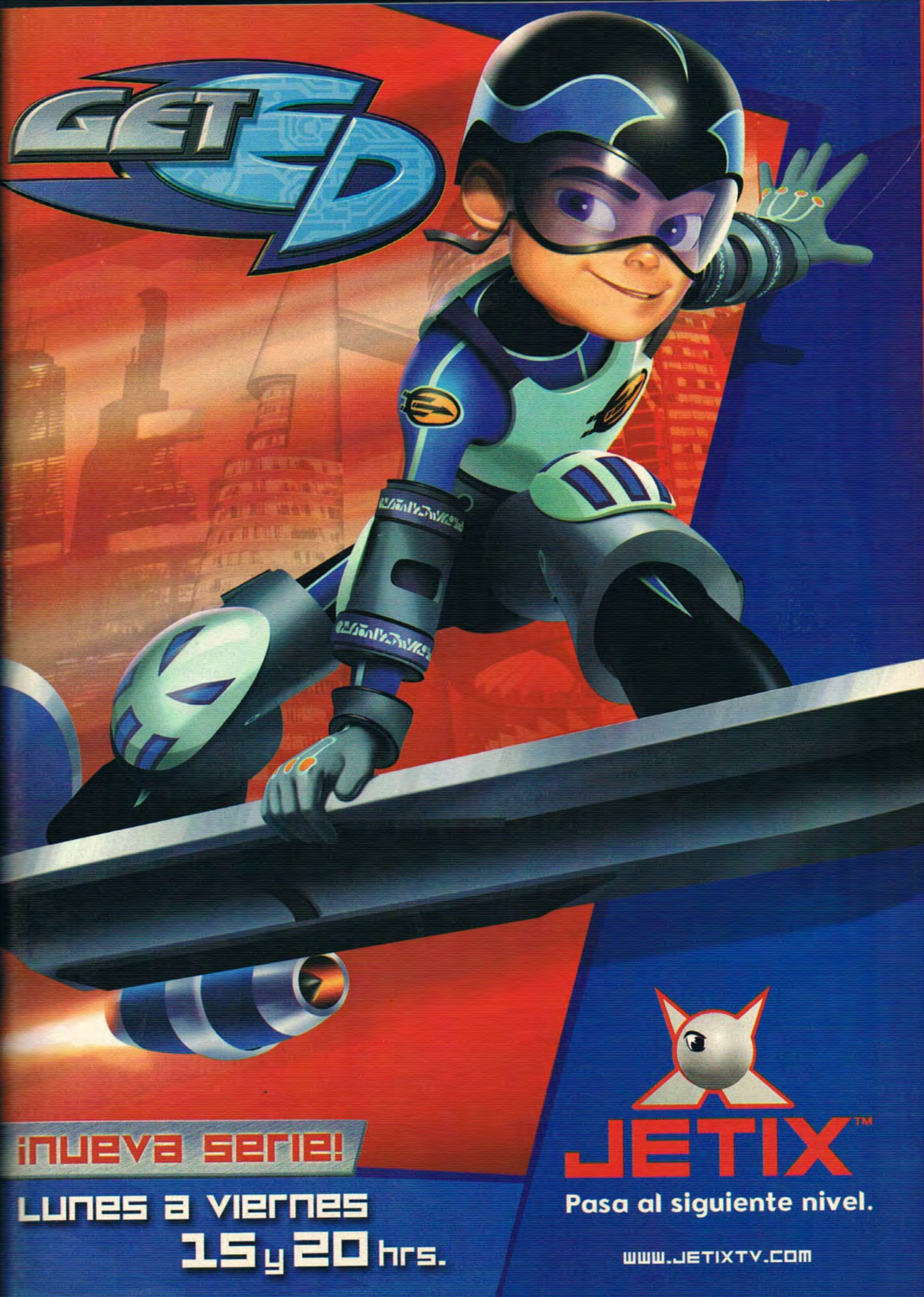
Panteón:9.5

Pac-Man siempre ha sido uno de mis personajes –y juegos- favoritos; de igual manera, disfruto mucho competir en cualquiera de los **Mario Karts**, así que la combinación de ambos resulta en un título que simplemente no puedo dejar pasar. Siendo objetivo, un juego de carreras no tiene que ser forzosamente "**Mario Kart**" para ser bueno; de manera que no dudo en recomendar este divertido y emocionante juego para todos los que disfrutan la velocidad. Hubiera sido muy jocoso ver como invitado a **Mario**, pero creo que eso sí está más difícil.

Master:7.0

Este tipo de juegos tienen un gran problema, y no nos referimos a algún defecto técnico o algo así, sino a la serie **Mario Kart**. O sea, si tienes el **Double Dash!!** para tu cubo ¿para qué adquirir uno de **Pac-Man**? Por lo menos yo no lo haría, pero bueno, pasando al juego en sí, está bien diseñado, los circuitos son muy variados y los personajes muy chistosos; lo recomiendo sólo si no tienen **Mario Kart DD!!** o si eres muy fan de **Pac-Man**, ya que repito, no es malo, pero no le llega al nivel de diversión de la serie de **Mario** pero ni tantito.

1 10


GET ED
¡nueva serie!
Lunes a viernes
15 y 20 hrs.
JETIX™
Pasa al siguiente nivel.
WWW.JETIXTV.COM

MARIADOS

¿Cómo consigo todas las **Banana Birds** en **Donkey Kong Country 3** para GBA, y para qué sirven?

José Luis Acosta Alejo

Las Banana Birds son muy importantes en **DKC3**, pues sólo obteniéndolas todas podrás disfrutar del final de este juego. Te vamos a dar la localización de todas ellas, así como la forma de conseguirlas.

1. Bounty Beach
Al noreste de Funky´s Rentals hay una playa; en este lugar puedes habilitar Bounty Beach y accesar a la cueva en donde está el ave.

2. Smuggler´s Cove
En Lake Orangatanga debes nadar debajo del muelle que está más al norte; del otro lado hay una pequeña playa, y a la derecha está la caverna.

3. Bachelor Pad
Para conseguir esta ave necesitas realizar una serie de intercambios; primero llévale la flor roja que te da **Bachelor** para dársela a **Barnacle** y recibirás una flor morada. Compra la caja de chocolates en la tienda y llévale ambas cosas a **Bachelor** para conseguir la **Banana Bird**.

4. Arich´s Hoard
Para abrir este lugar debes vencer el récord de **Brash Bear** de 1:15:00 en Riverside Race.

5. Kong Cave
Cuando tengas el *Hovercraft*, úsalo en la parte sur de Kremisphere para que halles una playa rodeada por rocas. Con ayuda del *Hovercraft* podrás quitar los obstáculos y aterrizar.

6. Bounty Bay
Nada al norte de Bazza´s Blockade en Cotton Top Cave y hallarás una abertura en la pared, la cual es la entrada a una cueva que contiene otra ave.

7. Undercover Cove
Una vez que obtengas el *Water Ski*, navega por la cascada cercana a la cueva de **Kong**; a tu derecha hay una entrada que conduce a una playa y la siguiente ave.

8. Bramble´s Bungalow
Para recibir la **Banana Bird** de **Bramble** debes hacer dos cosas. Primero cambiar la flor roja por la morada (debiste haberlo hecho anteriormente); y segundo, vencer a **Kaos** en Mekanos para que seas recompensado con el ave.

9. Glacial Grotto
Tal vez hayas pasado sin querer por alto este lugar; sólo camina al norte de Blizzard´s Base Camp para encontrar la cueva.

10. Sky-High Secret
Otra de las cuevas que requiere de una serie de intercambios. Obtén el regalo de Blizzard Bear, ahora llévaselo a **Blue Bear** en Cotton Top Cove, quien te dará una bola de boliche. Entrégasela a **Bazooka Bear** en Mekanos y podrás usar el cañón para alcanzar Sky-High Secret.

11. Clifftop Cache
Compra el espejo de Bazaar´s General Store por 50 monedas y llévaselo a **Barter Bear** en Razor Ridge; él te ayudará a llegar a tu destino y el ave.

12. Barnacle´s Island
Compra la concha de **Bazaar Bear** en cinco monedas; llévasela a **Barnacle Bear** en Pacifica y él te la cambiará por una **Banana Bird** para tu colección.

13. Whirlpool Wreck
Nada al norte de Barbos´s Barrier en Pacifica hasta la pared para que encuentres la cueva que contiene la **Banana Bird**.

14. Sewer Stockpile
Nada en círculos cerca de las rocas en la parte media de Kaos Kore para que se abra la coladera y puedas llegar a la cueva.

15. Belcha´s Burrow
Cuando hayas conseguido el *Gyrocopter*, vuela sobre el extremo suroeste del mapa para que halles una caverna. Aterriza en este lugar y podrás entrar a Belcha´s Burrow.

16. Hilltop Hoard
Emplea nuevamente el *Gyrocopter* para volar al extremo noreste del mapa (al norte de Razor Ridge); verás una saliente a un lado de la colina; se trata de Hilltop Hoard.

17. K's Kache
Finalmente, vuela con el *Gyrocopter* a la parte noroeste de Northern Kremisphere, justo arriba de Pacifica. Aterriza con cuidado y encontrarás la última cueva de **Banana Bird**.

Dar regalos en **Harvest Moon: A Wonderful Life** es muy útil, pero no todos reaccionan igual con ciertas cosas. ¿Pueden decirme qué debo regalarle a cada personaje?

Fernando Fuentes G.



Por supuesto, ten en mente que mientras más amigos hagas en este juego, mayores oportunidades tendrás de conseguir ítems raros y cosas útiles para tu casa y activar eventos especiales.

Takakura
Le gusta: cualquier comida cocinada.

Carter
Le gustan: leche, melón, sandía, pescado, queso y sashimi.

Flora
Le gustan: pescado, queso, mantequilla, leche, *curry*, cosechas, fósiles y estatuas de arcilla.

Wally
Le gustan: huevos, leche, monedas, sashimi y queso.

Chris
Le gustan: flores, leche y manzanas.

Hugh
Le gustan: leche y monedas.

Grant
Le gustan: huevos, leche, leche de cabra y sashimi.

Samantha
Le gustan: flores, leche y sashimi.

Kate
Le gustan: flores, *curry*, monedas y minerales.

Vesta
Le gustan: flores, leche, cristales, sopa y *curry*.

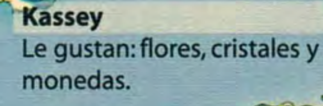
Marlin
Le gustan: vegetales rango S, discos y pociones de estamina.

Daryl
Le gustan: pescado, huevos, huesos, monedas y sopa.

Romana
Le gustan: flores, naranjas, leche, discos, cristales, monedas doradas y estatuas de arcilla.

Lumina
Le gustan: flores, patatas fritas y pastel de fresa.

Sebastian
Le gustan: calaveras, huevos, leche, queso, mantequilla, artefactos de arcilla y cristales.



Kassey
Le gustan: flores, cristales y monedas.

Patrick
Le gustan: flores, cristales, monedas plateadas, huevos, queso, pescado y sopa.

Tim
Le gustan: huevos, leche, leche de cabra, mantequilla, cualquier cosa de las ruinas, flores, ponche de frutas, queso y sashimi.

Ruby
Le gustan: flores, leche, cristales, mantequilla, *curry*, tomates y uvas.

Rock
Le gustan: flores, cosas con forma de gente, monedas, mantequilla, ensalada de tomate y sopa.

Murrey
Le gusta: todo tipo de comida, excepto la de pescado.

Gustafa
Le gustan: flores, cualquier cosa de las ruinas y *curry*.

Griffin
Le gustan: pescado, monedas, sashimi, flores, cristales y huevos dorados.

Galen
Le gustan: pescado, vegetales rango S, manzanas y pescado cocinado.

Nina
Le gustan: flores y leche.

Van
Le gustan: huevos, todo lo de las ruinas y *curry*.

Cody
Le gustan: flores, huevos, cristales y huesos.

Dr. Hardy
Le gustan: flores, pescado y huesos.

MukuMuku
Le gustan: flores, huevos y pescado.

Celia
Le gustan: flores, vegetales, huevos, cristales y monedas brillantes.

Muffy
Le gustan: flores, cristales, monedas brillantes y dulces.

Nami
Le gustan: esculturas de arcilla, fósiles, flores y *curry*.

Recuerda que puedes hacernos llegar todas tus dudas y preguntas relacionadas con tus juegos favoritos a la dirección de la revista, ya sea por correo ordinario o electrónico. Procura indicar en el sobre de tu carta o en el subject o asunto que van dirigidas a la sección Mariados. ¡Hasta la próxima!



CN profile Pit

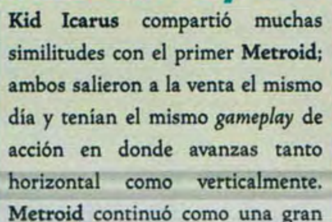
¿QUIÉN ES PIT?

En el video de **Super Smash Bros. Brawl** para el Wii se mostraron varios personajes que nos dejaron impactados, como **Solid Snake** y **Wario**, pero hubo uno que muchos tal vez no conozcan. **Pit** es una de las nuevas estrellas invitadas a **SSB Brawl** y tuvo su auge en el NES y el GB; este angelito comenzó su corta carrera en 1986 (traído a América en 1987), y fue diseñado por el legendario Gunpei Yokoi, creador del Game Boy. **Pit** fue uno de los trofeos de **Super Smash Bros. Melee**, en donde se nos daba un indicio de su regreso. En sus aventuras iniciales debe encontrar tres tesoros que le dan poderes y habilidades nuevas: el Mirror Shield, la Arrow of Light, y las Wings of Pegasus; su arma principal es su arco (aunque en la presentación de **SSBB** podemos ver cómo lo divide en dos cuchillas para pelear).

¿Por qué Kid Icarus?

El título del juego está basado en un personaje del cuento de la Mitología Griega: el **Minotauro**. **Ícaro** era el hijo de uno de los más grandes ingenieros de la época, **Dédalo**. Cuando el rey **Minos** decidió encerrar a su hijo el **Minotauro**, encomendó a **Dédalo** construir a toda costa el más intrincado laberinto para evitar su escape. El arquitecto cumplió su tarea a la perfección y diseñó el laberinto más difícil -casi imposible- del mundo. El héroe **Teseo** logró eliminar al **Minotauro** y salir del laberinto con ayuda de la hija de **Minos**, **Ariadna**. **Minos**, enfurecido, mandó encerrar a **Dédalo** y a su hijo **Ícaro** en el laberinto, pues pensó que sólo él pudo haberlos ayudado. Con el laberinto sellado, **Dédalo** ideó la forma de salir: construyó dos pares de alas con plumas de las aves y cera de las velas que tenían, las cuales permitirían a él y a **Ícaro** salir volando de la prisión. Pero durante el vuelo, **Ícaro** sintió demasiada soberbia y voló más alto, pese a las advertencias de su padre; el calor de los rayos del sol derritió la cera de sus alas y se desplomó al mar donde pereció bajo las olas. Al igual que **Ícaro**, **Pit** posee alas, pero se trata de un guerrero angelical del reino Angel Land; lo de **"Kid"** es porque era en ese tiempo un chico de corta edad; **Kid Icarus** como un sobrenombre de **Pit**.

Un destello del pasado





Kid Icarus compartió muchas similitudes con el primer **Metroid**; ambos salieron a la venta el mismo día y tenían el mismo *gameplay* de acción en donde avanzas tanto horizontal como verticalmente. **Metroid** continuó como una gran franquicia y **Kid Icarus** se convirtió en un clásico de culto. La secuela, **Kid Icarus: Of Myths and Monsters** para el Game Boy fue muy similar al juego de NES, pero **Pit** tenía la habilidad de descender lentamente al "aletear" con el botón de salto, de manera similar a la de **Super Mario Bros. 3**.

¿Pit o Ícaro?

Es muy común el error de llamar a **Pit** **"Kid Icarus"**; es como denominar **"Metroid"** a **Samus Aran**. En la caricatura **Captain N: The Game Master**, **Pit** fue uno de los personajes residentes de Videoland, junto con otras estrellas como **Simon Belmont** y **Mega Man**; en esta serie se le conocía como **Kid Icarus** o simplemente **Icarus** (en México le decían **Ícaro**). Su personalidad era totalmente distinta a la de sus juegos, en donde **Pit** es un valiente y honorable guerrero, guardián de su reino; **"Ícaro"** en la caricatura es un niño rebelde e impetuoso.



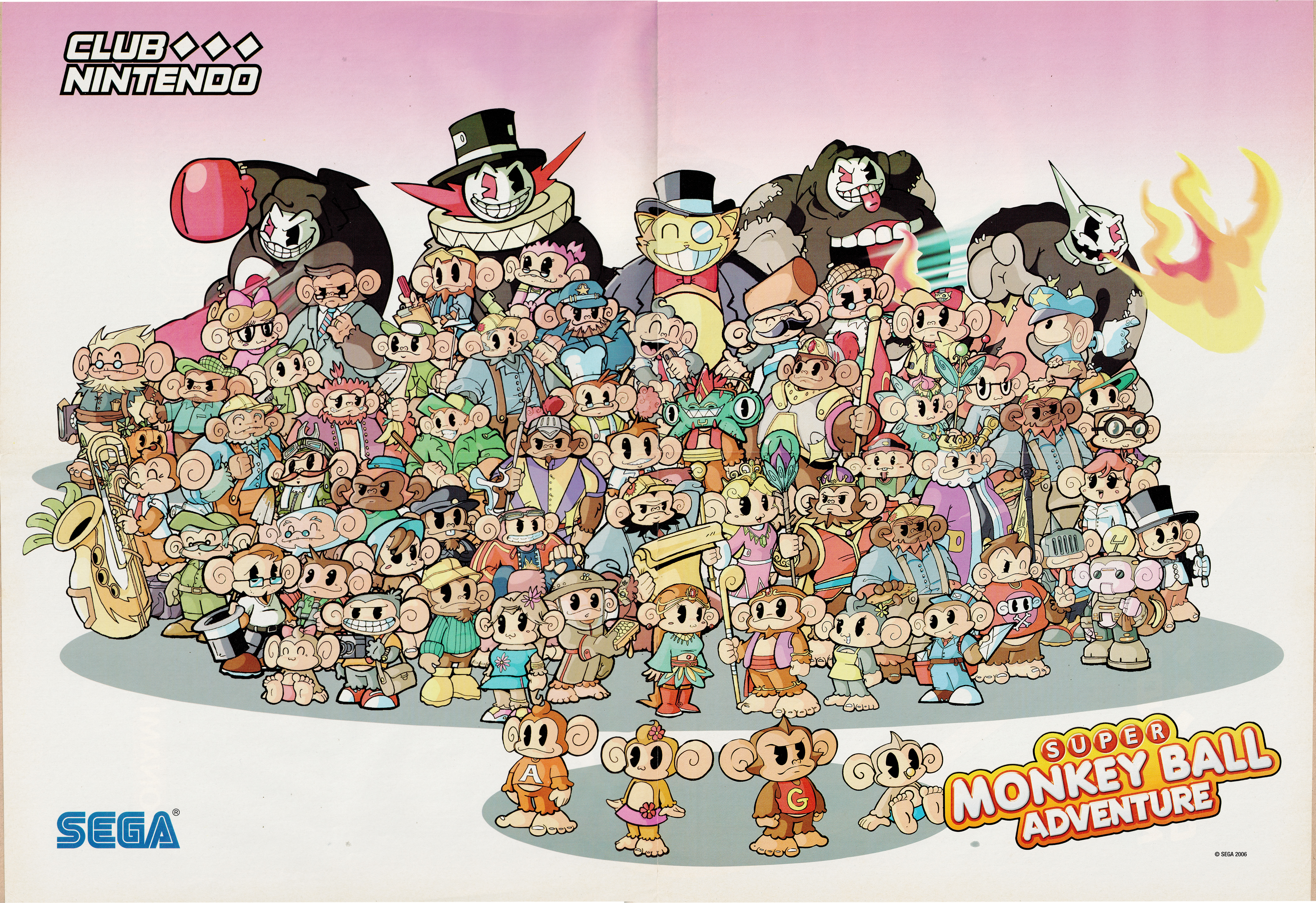
Pit en otros juegos

A pesar de sólo contar con dos aventuras (la tercera para SNES fue cancelada por razones desconocidas), tuvo mucha repercusión en otros títulos de Nintendo.

- En **Electroplankton** se pueden escuchar algunos efectos de sonido de **Kid Icarus**, así como el tema de los calabozos.
- **Kirby Super Star** tiene un ítem en común: las Pegasus Wings, uno de los tesoros legendarios de **Kid Icarus**.
- El enemigo del juego de NES, **Komayto**, es realmente un **Metroid**.
- Uno de los microjuegos de **Wario Ware: Twisted!** es un homenaje a **Kid Icarus**.
- **Pit** tiene apariciones "cameos" en juegos como **Tetris** y **F-1 Race**.
- **Kid Icarus** fue relanzado en 2004 dentro de la serie **Famicom Mini**.

El regreso de un héroe. Después de un buen tiempo, **Pit** regresa a la acción como un combatiente más en el juego próximo a salir: **Super Smash Bros. Brawl**; en este título **Pit** deja de ser un "angelito" de corta edad para aparecer como un adolescente (a juzgar por su apariencia), lleno de energía e ímpetu, con un semblante más maduro que en sus versiones anteriores (incluyendo el trofeo de **SSBM**). Se rumora que tal vez tenga su propio juego para la siguiente generación, pero mientras no sepamos algo seguro, tendremos que conformarnos con su imponente aparición en .

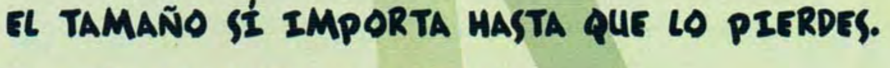



CLUB NINTENDO
A
G
SUPER MONKEY BALL ADVENTURE
SEGA®
© SEGA 2006



CLUB NINTENDO
© KONAMI 2006
Castlevania®
Portrait of Ruin™
KONAMI





Tal parece que las cintas familiares ya dejaron atrás los dibujos animados para enfocarse más en la tecnología de los gráficos por computadora. Son pocas las cintas enteramente con dibujos, pues a la mayoría le añaden escenarios o efectos con CGI para darle más espectacularidad a las secuencias. No es que sea malo, simplemente es una evolución normal, como pasar de blanco y negro a colores; pero el problema es cuando desperdician toda esta tecnología y el resultado final deja mucho que desear. En esta ocasión, Warner Bros. nos trae una aventura bastante interesante la cual, como ya se está haciendo costumbre, tendrá su adaptación en un juego para GCN de nombre **The Ant Bully.**

- Compañía: **Midway.**
- Desarrollador: **Midway.**
- Clasificación: **everyone.**
- Categoría: **Acción/Aventuras.**
- Jugadores: **1**

UN NIÑO QUE RECIBE SU MERECIDO

Lucas Nickle es uno de los típicos niños a quien todo mundo le da zapes en la escuela, su vecindario, etc. Él disfruta al atormentar a los únicos seres lo suficientemente pequeños como para poder aplastarlos literalmente sin temor a que se desquiten: las hormigas; pero **Lucas** no se imaginaba la sorpresa preparada por sus diminutas víctimas. Un día, las hormigas lograron encogerlo al tamaño de los insectos para librarse de sus terribles ataques; sin quererlo, **Lucas** tiene la oportunidad de comprender sus actos y tomar conciencia del daño ocasionado por él a sus ahora captores. La única manera de recuperar su libertad –y su tamaño–, es aprender a vivir como una hormiga más dentro de la colonia y cooperar para defenderla de sus enemigos.





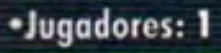
TU VIDA COMO HORMIGA

Básicamente, **The Ant Bully** es un juego de exploración, pero no esperes el clásico clon de **Banjo-Kazooie** en donde tu deber es colectar cientos de ítems para poder abrir puertas y cosas por el estilo. En esta aventura tienes muchas misiones dentro de cada evento del juego, como combatir a feroces arañas que piensan tenerte como aperitivo, o bien, defender a tu colonia de hormigas de los ataques imprevistos de termitas enemigas. Lo más interesante del concepto es el mensaje dirigido a todos esos niños que, como **Lucas**, se divierten maltratando a los animalitos, incluyendo insectos, aprovechándose de su pequeño tamaño.



UNA PARA TODAS Y TODAS PARA UNA

Tener la estatura de una hormiga puede presentar muchísimas dificultades para un humano; pero esto realmente no es un problema para las hormigas y su trabajo en equipo. Normalmente, **Lucas** puede escalar, correr y explorar de manera solitaria, pero en ocasiones esto no será una tarea sencilla; por ejemplo, para poder cruzar un "abismo", deberás emplear la ayuda de tus compañeras para crear puentes conformados por decenas de ellas. No solamente tu habilidad con el control será puesta a prueba, sino también tu capacidad deductiva, pues tus decisiones afectarán a la colonia si fallas.










Misiones variadas

La sobrevivencia del hormiguero no reside simplemente en erradicar insectos enemigos; hay otras actividades por hacer dentro de la creciente comunidad, como conseguir comida y buscar cosas indispensables. En ocasiones, **Lucas** dejará la firmeza de la tierra para dar una vuelta sobre una avispa; este tipo de escenas son muy rápidas y contienen mucha acción para pulir tus reflejos. Los enfrentamientos contra los diversos enemigos naturales de las hormigas muy comunes y variados; arañas de distintos tipos, orugas, cochinillas, mosqu tijerillas y otros bichos que no esperarán a que los saludes... ¡prepárate para pe con todo!

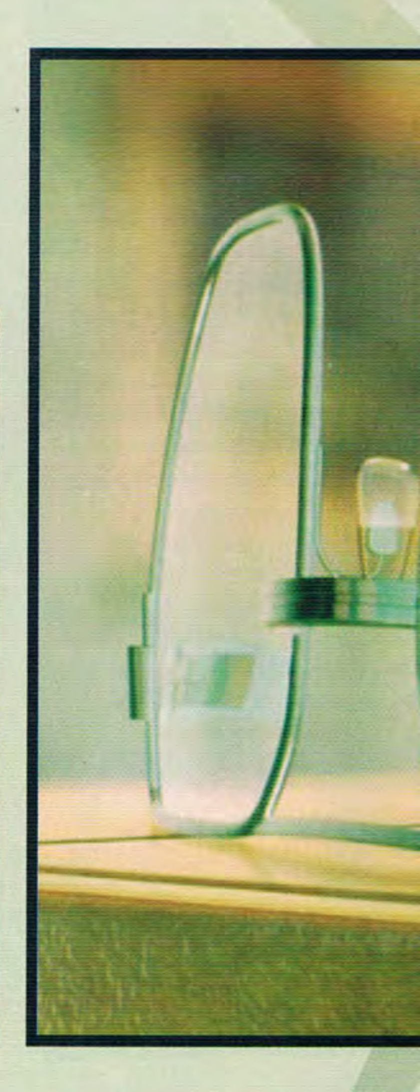


Personajes de la película

Al ser una fiel adaptación de la historia experimentada en las salas de cine, **The Ant Bully** tiene a muchos personajes traídos directamente de la cinta como el mago **Zoc** (quien es responsable de empequeñecer a **Lucas**), **Fugax** el explorador, **Hova** la enfermera y muchos más, que estarán dispuestos a ayudarte en las peripecias dentro de la diminuta jungla. Procura siempre hablar con todos tus amigos para enterarte de tips útiles y que aprendas a ser un buen miembro de la comunidad.



Un detalle muy important es que los escenarios captan fielmente el sentimiento de l cinta; ¡realmente te sientes dentro del mundo de las hormigas!



¿Sabías que?

Las hormigas son uno de los grupos de insectos más exitosos del reino animal. Su principal ventaja es su orden social, de manera que forman colonias de millones de individuos en donde no hay competencia entre sí. Su régimen es considerado como una utopía, es decir, una sociedad perfecta.

- Actualmente, hay 11,880 especies conocidas de hormigas; la mayoría reside en zonas calurosas.
- Una hormiga es capaz de levantar 20 veces su propio peso.
- **The Ant Bully** es la segunda película en CGI de larga duración dedicada a las hormigas; la primera fue **Antz** en 1998.












¿Telepatía en hormigas?

Así es, ¡las hormigas de **The Ant Bully** tienen capacidades extrasensoriales! **Lucas** puede comunicarse con ellas mentalmente para solicitar su ayuda y poder realizar tareas que resultarían imposibles para él solo. El trabajo en equipo es algo natural entre estos insectos y hacen valer la frase "la unión hace la fuerza" como pocas especies; así sea para hacer un trabajo o enfrentar a algún enemigo, tus compañeras siempre estarán dispuestas a ayudarte en cualquier momento.



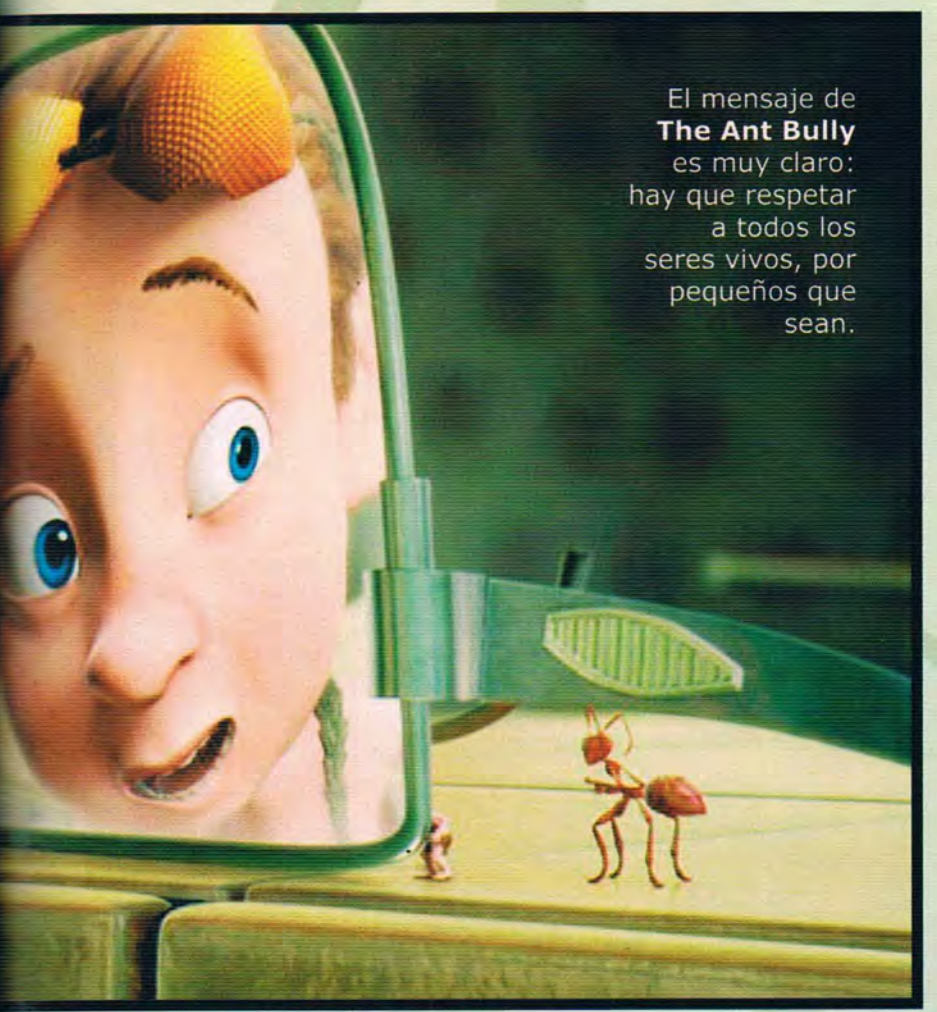
Las hormigas en los medios

The Ant Bully no es la primera película en la que las hormigas son el tema principal; existen varias muy famosas como **Antz** (1998) =o **The Naked Jungle** (1954), conocida en nuestro país como **Marabunta. A Bug´s Life** trata sobre una colonia de hormigas, pero no está enfocada específicamente en los insectos; tanto en ésta como en **Antz**, la historia cambia la naturaleza desinteresada y antipersonalista por una ideología de individualismo. Las hormigas siempre han sido comunes en los cuentos infantiles para ejemplificar el trabajo y la determinación de hacer bien las cosas, siempre en contra de la pereza. También tuvimos oportunidad de jugar un título muy bueno de la serie **Sim** para el SNES basado en la vida de estos insectos; **Sim Ant** fue uno de esos juegos buenos, pero poco conocidos.



Despedida

The Ant Bully es una buena opción que sale de la temática típica de los juegos basados en películas en donde tu misión primordial es conseguir elementos para poder avanzar. La adaptación de la historia es buena y recomendable para quienes hayan disfrutado de la cinta; pero también representa una oportunidad de experimentar una aventura llena de emoción y situaciones graciosas como pocas. Si puedes, dale un buen vistazo y comprenderás nuestro punto de vista.



El mensaje de **The Ant Bully** es muy claro: hay que respetar a todos los seres vivos, por pequeños que sean.

RANKING

Crow 7.0

Quizá el nombre del juego te suene un poco extraño, pero en cuanto veas la película comprenderás a la perfección cualquier aspecto de la versión interactiva. Gráficamente no compite por algún premio y, de hecho, sigue la línea que hasta ahora se ha hecho un estándar en el GameCube; sin embargo, al ser un título infantil, su mayor éxito se logra en lo colorido y extenso de sus escenarios, así como en tratarse de una fiel adaptación de un éxito taquillero de Warner.

Master 7.0

El juego la verdad no es de los mejores que han salido últimamente, pero es divertido; el hecho de tener que realizar las labores de una hormiga siendo un humano resulta muy entretenido; aunque siento que se hubieran podido mejorar varios detalles, como las actividades que emprendes en grupo; se hubiera puesto un poco más de énfasis en la estrategia y no tanto en la exploración. El nivel de dificultad es bueno, sigue una curva normal, pero no tan alta como en otros títulos, lo que permite que todos lo disfruten.

Panteón 8.5

Nuevamente tenemos la situación de un juego basado en una película que es menospreciado de entrada; siendo objetivos, The Ant Bully es una buena opción y no se trata de un juego "para niños". Lo que más me gustó es el concepto y mensaje de la película (y del juego, obviamente), que enseña a los niños a respetar a todas las formas de vida, por pequeñas que éstas sean; aunque el juego fuera malo, con esa enseñanza valdría la pena. Si sabes apreciar un juego y no te cierras a comprar sólo franquicias populares, The Ant Bully es para ti.

1 — 10












© 2006 Nintendo

STAR FOX COMMAND

Fox McCloud y su grupo de guerreros se alistan para enfrentar su primera misión en un sistema portátil.

Las últimas dos aventuras de **Star Fox** modificaron el concepto del juego al transportarte desde el plano tradicional de las batallas aéreas (que es lo que puso en alto el nombre de **Star Fox**) hacia el estilo compartido aéreo-terrestre, donde el intrépido cuarteto recorría a pie el terreno de combate para encarar más de cerca a sus enemigos. Quizá en un juego como **Contra**, **Army Men** o **Batallion Wars**, la modalidad terrestre sea un gran acierto, pero en el caso de **McCloud**, la opinión de sus seguidores se dividió. **Star Fox Command** pretende devolver la emoción de pilotear un Arwing, de encarar un campo de asteroides o una invasión en algún planeta de la galaxia; no obstante, hay otro cambio... la estrategia y la modalidad on-line; ¿cómo se desarrolla el juego con estas innovaciones? ¡Checa lo siguiente!



Paz, una palabra muy efímera en el diccionario de Corneria

Los cuatro fantásticos pilotos han participado en complicadas batallas en las que se ha ganado, pero con un costo elevado; ciudades destruidas y la pérdida de patriotas que han perecido en la línea del deber son parte del conteo de los daños para obtener la anhelada paz, misma que **Fox McCloud**, **Peppy Hare**, **Falco Lombardi** y **Slippy Toad** aprovechan para darse un respiro y encargarse de sus propias actividades; pero como la Ley de Murphy siempre está presente... su momento de relajación se ve interrumpido al conocerse la actividad del planeta Venus (antigua base de operaciones de **Andros**), del que han surgido -de sus océanos de ácido- numerosas criaturas llamadas **Anglor**.

Se nota que en esta nueva generación de juegos para Nintendo DS ya se están cocinando mejores proyectos, debido a la experiencia obtenida en títulos anteriores, lo cual se ve reflejado en Star Fox Command y en la gran calidad de gráficos que, con sus debidas limitantes, se aprecia tan bien y es tan extensa como el N64.



Para que tengas un mejor desarrollo en las batallas, usa el mapa de la pantalla táctil, que además te informa cuántos enemigos existen.

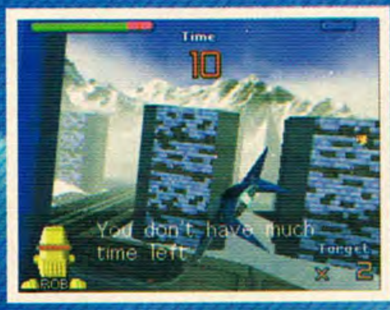


A través de tu aventura volarás por diversos planetas que te ofrecen una atmósfera y ambientación diferente.

Bajo las órdenes de un salvaje emperador, las criaturas tienen un solo objetivo: destruir todos los planetas que los rodeen (como una plaga) incluyendo Corneria, el planeta-hogar del grupo Star Fox. Para evitar una catástrofe mayor a la ocasionada por las Aparoids en SF Assault, Fox debe reunir a sus amigos y prepararse para vivir uno de sus mayores momentos al comandar esta misión en pantalla doble.



Fox y su grupo de valientes pilotos regresan a sus raíces para enfrentar una de las misiones más emocionantes de su vida.



¿Te acuerdas de **ROB**? Este ayudante robótico estará nuevamente auxiliándote en las cuestiones técnicas, como lo hizo desde el N64.

Star Wolf: hasta los villanos tienen una segunda oportunidad

Con la arrogancia que caracteriza a **Wolf O'Donnell**, él se "sacrifica" en la pasada aventura para apoyar a **Star Fox** en su causa por salvar al universo; pero lo que nunca vimos es que el viejo zorro tuvo un golpe de suerte y, emulando a Houdini, **Wolf** escapa de la muerte para regresar a la acción en **Star Fox Command** junto con su poderoso escuadrón formado por **Leon Powalski** y **Panther Caroso**, siendo el único ausente **Pigma Dengar**, quien fue contaminado por los **Aparoids** y terminó siendo volado en mil pedazos por **Fox**. La primera aparición de estos antagonistas fue en el **Star Fox 64** (N64) y desde entonces se han ganado un lugar resperable en la saga; pero la gran duda es... ¿vendrán como enemigos o amigos? Será una incógnita que tendrás que descubrir mientras lo juegas. ¿Te acuerdas de **Krystal**? Así es, la chica que conoció **Fox** en su aventura en **Dinosaur Planet**; pues ella también viene en busca de más acción y quién sabe... quizá ahora sí logre conquistar a **McCloud**.

¡De regreso a sus raíces!

Hay veces que el cursar nuevos horizontes es lo indicado, pero cuando no, lo más inteligente es regresar al *check point*.

Siendo honestos, el que **Fox** o el resto del grupo tuvieran misiones a pie no fue uno de los mayores aciertos en la serie. De hecho, le quitó el sentimiento de acción desmedida que ya se había conservado hasta la versión de N64. Pero, por fortuna, Nintendo decidió remediarlo y ahora las escenas de naves son lo principal del juego; claro está que ahora la experiencia será totalmente nueva gracias a la pantalla táctil.



Entrena lo más que puedas en las misiones individuales para después enfrentar a tus amigos vía Wi-Fi o de forma local.



En la pantalla tendrás los indicadores de tiempo o energía; toma en cuenta estos indicadores para que no fracases en tu cruzada.

Las bombas son un ítem clásico en Star Fox, pero en Command será otro nivel. Ahora -con ayuda del Stylus- puedes definir el punto exacto del impacto basándote en los detalles del mapa.





En la pantalla inferior se mostrará un mapa en el que podrás trazar la ruta que más te convenga. Recuerda, aquí hasta el combustible cuenta.

Si ya jugaste **Metroid Primer Hunters**, tendrás un poco de experiencia en el momento de controlar las naves (Airwing), ya que así como con el *Stylus* dirigías las acciones de **Samus**, aquí la pluma te servirá para indicar la dirección a seguir. Los disparos pueden ser manejados desde el *pad* direccional o a través de los botones (dependiendo de cómo te sea más cómodo); los movimientos de giro, reversa y evasión también se definen con el *Stylus*, así que la experiencia será una mezcla entre lo clásico y lo moderno (si das dos *clicks* en la pantalla táctil [mitad superior] activarás el turbo, pero si lo haces en la mitad inferior, la velocidad disminuirá). En definitiva, la pantalla táctil tendrá un papel muy importante porque es allí desde donde también podremos controlar las características y opciones del juego. ¿Recuerdas los giros de 180 ó 360 grados que te salvaban la vida en plena batalla? Aquí regresan y sólo basta con presionar un icono de la pantalla táctil para lograr tales hazañas.

Planea tu estrategia antes de iniciar la misión

Si Napoleón hubiera hecho las cosas sin planear, seguramente no habría llegado hasta Waterloo. No hay mejor ofensiva que una buena planificación de cómo o por dónde vas a iniciar tu ataque, y el nombre de esta aventura lo remarca "**Command**", que sugiere una nueva forma de juego: estrategia de combate. Mientras te abras paso por alguna de las 30 misiones deberás comandar el despliegue de tus naves para proteger a la nodriza, **Great Fox**. Durante la secuencia de batalla tendrás el control de la ruta básica de cada nave (la dibujarás con el *Stylus*); estos segmentos se basan en turnos (como en el ajedrez).



No creas que por ser un videojuego portátil se sacrificarán las gráficas o el sonido, en esta emociante aventura, todo luce de maravilla.



Como ocurrió en **Star Fox 64**, los planetas X, Y, y Z regresan para ofrecerte nuevos retos y escenarios repletos de enemigos.

Debes trazar los caminos con mucha seguridad; cada nave puede viajar tanto como su tanque de combustible le permita, así que la estrategia será la clave para triunfar. Trata de no alejarte mucho de la nave nodriza o evita que tus piezas se queden solas, porque los enemigos no dudarán y derribarán a cualquier adversario. La verdad es un concepto nuevo donde, a diferencia de las "mejoras" en la serie de GCN, aquí se logra algo agradable, con buen manejo de la pantalla táctil y un sentimiento de estrategia que por unos momentos nos hará pensar que estamos en una pequeña batalla en terrenos reales.

El veredicto final

Cuando jugamos el demo en el E3 nos pare[...] un poco extraña la forma de estrategia, p[...] pronto le tomamos el gusto al nuevo concep[...] y empezamos a divertirnos como la primera v[...] que jugamos **Star Fox** en el SNES. Los gráfic[...] se ven extremadamente bien. Por otro lado, n[...] dio mucho gusto que se incluyera al **Star Wol**[...] a otros personajes clave; sin embargo, el may[...] hit será la conexión Wi-Fi, que por primera v[...] nos pondrá a competir contra pilotos de otr[...] países. En definitiva no es "otro más", sino u[...] verdadera evolución que esperemos que no p[...] en el Nintendo DS y logre llegar al Wii.

Torneo Star Fox Command

Si vives en el Distrito Federal o área Metropolitana y quieres comprobar qué tan bueno eres en Star Fox Command, entra a nuestra página de Internet www.clubnintendomx.com y checa las bases para el torneo que Club Nintendo y Nintendo of America te hemos preparado. ¡Apresúrate y compite contra los mejores en el combate aéreo!

Entrevista con Alan Averill (Editor de traducción)

Club Nintendo: ¿Qué tan diferente en estilo de juego será **Star Fox Command** comparado a las versiones anteriores?
Alan Averill: El *gameplay* en **Star Fox Command** regresa a sus raíces (combate aéreo) y agrega un elemento de estrategia. El juego es claramente una evolución de lo que amamos de la serie.

CN: ¿Cuáles son las similitudes entre la aventura para Nintendo DS y las otras versiones?
AA: Todo lo que han disfrutado los fans en las aventuras pasadas -personajes, acción y línea histórica- de **Star Fox** sigue intacto. Por supuesto, nuevas opciones y personajes hacen su aparición en esta aventura completamente nueva; pero en su interior, el juego sigue manteniendo la fórmula original de **Star Fox**.

CN: ¿Es una continuación directa a **Star Fox Assault** (GCN), o se trata de una historia alterna?
AA: En breve, sí. La historia se lleva a cabo después de **Star Fox Assault**, pero no estamos listos para revelar muchos detalles de la historia en este momento.

CN: ¿Se incluirá algún modo cooperativo dentro del modo de historia?
AA: No se incluye un modo cooperativo, pero sí existen las *multiplayer battle* (1-6 jugadores en LAN y 1-4 usando la conexión Wi-Fi de Nintendo).

CN: ¿Veremos nuevos vehículos o se concentrarán en los clásicos Airwing y Landmaster?
AA: Efectivamente hay nuevas naves en el juego, pero ningún Landmaster (lo siento). Cada personaje tiene su propia nave que sólo es operada por él mismo.

CN: ¿Qué funciones tiene la pantalla táctil en el juego?
AA: La pantalla táctil es una clave muy importante para el control de **Star Fox Command**. Desde un punto estratégico de visión, los jugadores pueden dibujar las rutas que tomarán junto con su grupo, después combatirán contra los enemigos que se topen mientras toman las bases. La pantalla táctil también se usa para maniobrar la nave al apuntar la dirección hacia donde quieres volar.

CN: ¿El modo de historia será lineal o estará abierto?
AA: Para la mayor parte del juego será lineal, pero hemos agregado algunas ramificaciones a la historia que alteran el final, añadiendo un gran *replay value* para el modo de un jugador en el juego.

CN: ¿La historia estará llena de drama como en **Star Fox Assault**?
AA: Nosotros queremos pensar que es como una ópera-espacial. Pueden esperar mucho drama.

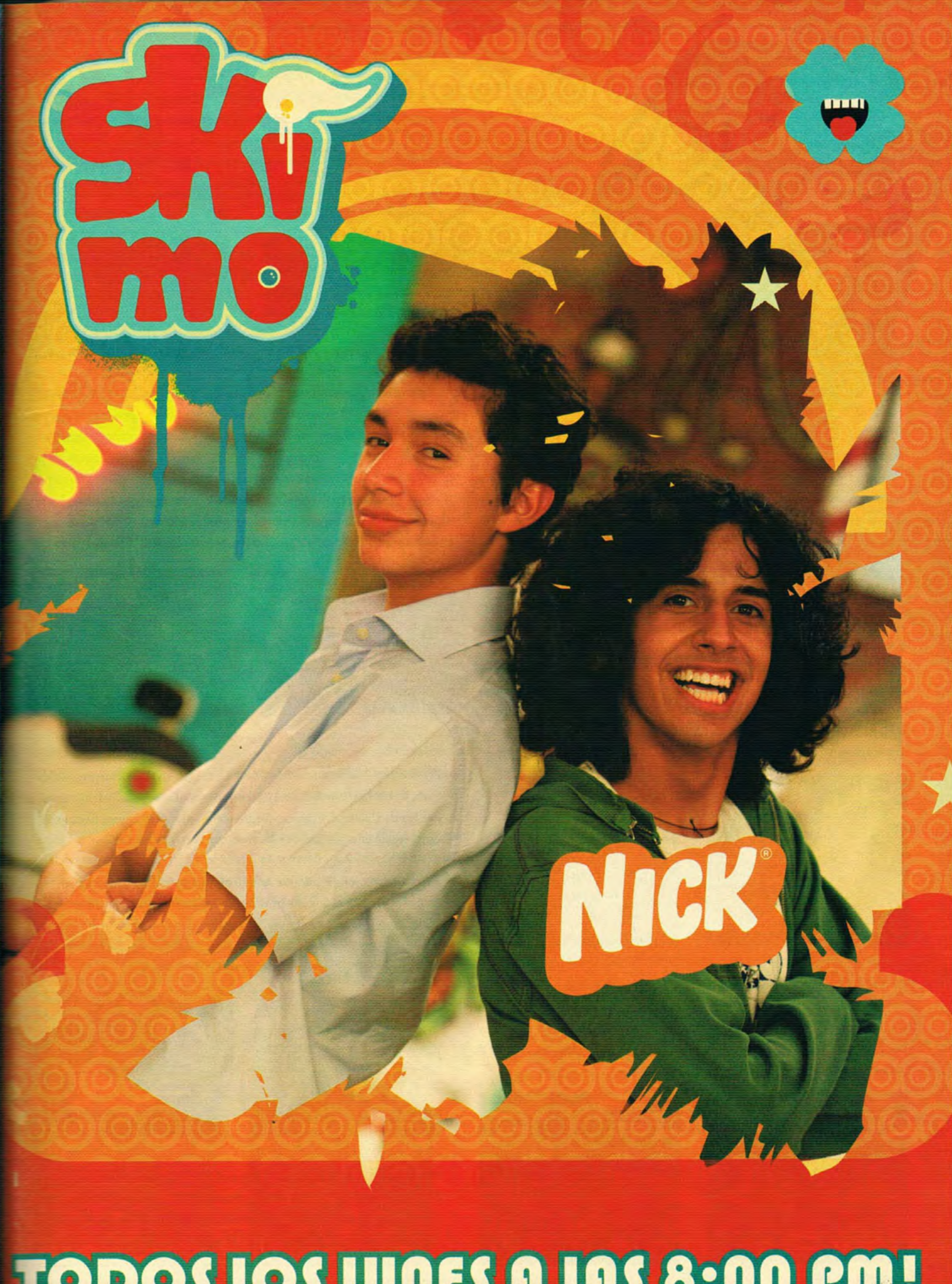
CN: ¿Hemos escuchado rumores acerca de que el padre de **Fox McCloud** regresa para **Command**, puedes confirmarnos esto?
AA: Los rumores pueden darnos mucha diversión... y la única manera de descubrir la realidad es mirando dentro de ella. Una vez que pruebes el juego, encontrarás la respuesta.

CN: ¿Podrías comentarnos del tipo de estrategia qu[...] necesitaremos desarrollar para esta nueva aventura?
AA: Viene sobre dos cosas. Primero, la habilidad par[...] evitar daño durante los duelos; y segundo, desarroll[...] una mente de almirante para planear tus ataques e[...] campaña.

CN: ¿El micrófono del NDS tendrá alguna funci[...] especial para el juego?
AA: Nintendo siempre está buscando formas pa[...] tomar ventaja de las grandiosas características q[...] están incorporadas al Nintendo DS. En **Star F**[...] **Command**, los jugadores tendrán la oportunidad [...] aplicar su voz a personajes en el juego. Esto es solo ot[...] manera de agregar más diversión al juego.

CN: ¿La opción Wi-Fi del juego tendrá alguna funci[...] para chat? ¿de texto o voz?
AA: El soporte Wi-Fi será para cuatro jugadores [...] batalla, pero no incluirá alguna función de chat [...] ningún tipo.

CN: ¿Algún comentario adicional para los lectores [...] Club Nintendo?
AA: Muchas gracias por la pasión que muestran p[...] **Star Fox** y Nintendo. Esperamos que disfruten el jue[...] por ustedes mismos con sus amigos y en WiFi. Tal v[...] tengamos la oportunidad de jugar un encuentro o do[...] través de la conexión W-Fi de Nintendo.



TODOS LOS LUNES A LAS 8:00 PM!

Uno con el control

Por **Master**

¡Hola! ¿Cómo han estado? Yo esperando con ansias el final de año para poder probar tanto **Zelda Twiligth Princess** como el Wii, además de estar goleando a Argentina en **World Cup 2006**... pero bueno, esa es otra historia. Por lo pronto les doy la bienvenida una vez más a esta sección donde nuestro objetivo es ser mejores videojugadores día a día. En esta ocasión les voy a dar unas cuantas técnicas y combos de un excelente juego de pelea, **Naruto: Clash of Ninja**, así que prepárense para adentrarse en el mundo de los ninjas.

Naruto: Clash of Ninja

NARUTO UZUMAKI. Es mi personaje favorito; lo que me encanta es que sus movimientos confunden al rival, y casi siempre terminan sorprendiéndolo. Te voy a enseñar un par de técnicas para que puedas sacarle el mayor provecho posible.

Combo 1

Las combinaciones de golpes no son muy complicadas en este juego, pero antes y después de marcarlas se puede agregar un par de golpes para hacerlas más efectivas, y sobre todo inesperadas.

Cuando juegas con **Naruto**, presiona arriba y B; con esto realizarás una patada que eleva a tu oponente, y como corre al hacerla, la puedes hacer desde media pantalla. Ya que haya hecho contacto, marca la siguiente secuencia: B, B, A, A, B, B, B, B, B, y al caer presiona adelante y A o arriba y B, con lo cual logras un supercombo de 10 golpes.





Combo 2

Para esta combinación, primero debes saltar para atrás; con esto tu rival intentará atacarte; ahora bien, justo cuando estés en lo más alto de tu salto, presiona B para caer dando un golpe, con lo cual va a rebotar en el suelo, y justo ahí, aprovecha para marcar B, B, B, B, B, B; al final presiona arriba y B para el remate final.





Especial

A veces resulta difícil incluir el especial, para que puedas hacerlo sin problemas marca lo siguiente: primero presiona arriba y B para que puedas elevarlo; al caer dale dos golpes con B y después aprieta X para el Jutsu.





SASUKE UCHINA. El eterno rival de **Naruto**, y sin duda de los ninjas más fuertes del juego; sus ataques son más técnicos que los de Uzumaki y casi no sorprenden tanto, pero logran bajar gran cantidad de energía, como el primero que te voy a enseñar.

Combo 1

En el aire presiona B para elevar a tu oponente, y al caer, marca B, B, B, B, A. Tal vez por el ángulo en el que lo hagas el remate no entre completo, pero si la última secuencia la realizas en el suelo, puedes lograr más de 20 golpes, y lo mejor es que si te sale bien, dejarás la barra de energía de tu rival lista para que de dos golpes expire.





Especial

Para el especial de **Sasuke**, te recomiendo dos formas: la primera es que des dos golpes con B, y en ese instante presiones X; Otra es elevarlo ya sea con un agarre o con un salto seguido de un golpe con B, y al caer darle dos impactos más con B, para así "abrir" la posibilidad del especial.

Kakashi. Este personaje es muy rápido y sus movimientos son muy espectaculares, tal cual lo demuestro en el combo que te voy a explicar.
Cerca de tu rival presiona arriba y B, y enseguida presiona B de nuevo; así lo alzarás para que puedas marcar esta combinación: B, B, B, A, A; es importante que la comiences a marcar exactamente cuando toques el piso, pues de lo contrario no va a entrar toda. Si lo deseas, puedes sustituir la secuencia por el especial, pero eso ya depende de cómo esté la pelea.





Sakura Hakuna. Esta es la única mujer que hay en el grupo de **Naruto**, y a pesar de su aspecto tierno e inocente, se logran combinaciones muy largas gracias a que algunos de sus movimientos los puedes repetir un par de veces.
Comienza presionando adelante y B; justo al pegar, oprime B una vez más; esta parte la puedes repetir hasta tres veces seguidas, incrementando bastante el daño; ahora bien, cuando esté cerca de caer, tienes tres posibilidades: marcar los combos B, B, B, B, A ó B, A, A, A, o incluir el movimiento especial.





Haku. Aunque no lo creas, ella es uno de los personajes más balanceados del juego; sus técnicas sirven muy bien para que al mismo tiempo que atacas, puedas esquivar un par de golpes, lo que la vuelve muy agresiva.

Te voy a enseñar un buen combo: cerca del rival, presiona abajo y B, B, para que además de golpear, lo alces; ahora, para variar, te daré varias formas de terminarlo. En la primera, cáchalo con dos golpes con B y mete el **Crystal Ice Mirrors** con X, o si lo prefieres, marca B, B, B, B, B ó B, B, B, A, A.









La energía de tu Chakra no sólo te sirve para marcar los Jutsus especiales; también es útil para defenderte; cuando te estén conectando un combo, usa el botón R para que rompas el movimiento y además des un golpe.

Recuerda que tienes L y R para esquivar; te lo digo porque casi siempre lo olvidamos, y cuando te están presionando y no tienes Chakra para hacer un counter, te pueden salvar de un combo.

Con la mayoría de los personajes, si presionas atrás y A, realizarás una rutina medio rara, pero si en ese momento te pegan, lo botas con un golpe que le baja bastante; trata de usarlo cuando te ataquen de lejos.

Hemos llegado al final por este mes. Espero que todo lo que les enseñé les sirva para las retas en este juego; si tienes alguna duda, queja o hasta una jugada que quieras compartir con todos los lectores, mándala a mi correo electrónico juang@clubnintendomx.com. Son para mi de gran ayuda todos tus comentarios. Muchas veces puedes jugar muy bien pero no ganar; puedes ser mejor que tus rivales y perder, o hasta por azares del destino cometer un error y complicarte una situación controlada; pero debes recordar que de todas esas experiencias se aprende algo, lo cual nos permite crecer y ser mejores. Que estén muy bien, disfruten las vacaciones y nos vemos pronto.

Compañía: Capcom.
Desarrollador: Capcom.
Categoría: Aventura.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 1-2.

MEGAMAN 6 BATTLE NETWORK CYBEAST FALZAR / MEGAMAN 6 BATTLE NETWORK CYBEAST GREGAR

Mega Man y Lan se preparan para su sexta odisea

Hace casi 20 años, Capcom nos presentó un personaje cuya serie pronto se convirtió en una de las referencias en el mundo de los videojuegos. Conocido en Asia como **Rockman** y diseñado por el talentoso Keiji Inafune, **Mega Man** escaló rápidamente los peldaños del NES, Game Boy y SNES, conservando un estilo de juego de acción por plataformas; pero después se dio un giro para lograr la primera aventura RPG del robot que llegó al N64 bajo el nombre de **Mega Man 64**. Y desde el 2001 se generó un nuevo concepto llamado **Battle Network**, donde Lan y su inseparable compañero de aventuras, Mega, se enfrentaban en peleas virtuales en un estilo de juego tipo acción/RPG que ahora llega a su sexta entrega y de la cual te hablaremos a continuación.





El campo de batalla se divide en dos áreas de diferente color en las que puedes moverte a tu conveniencia para esquivar los impactos enemigos.

Explora nuevos territorios y prepárate para la acción

En el futuro cercano, Internet ha evolucionado a pasos agigantados; las mascotas virtuales son cosa del pasac ya que ahora se tiene a un sucesor con inteligencia artificial conocido como **Navi**, capaz de librar batallas e el ciberespacio, al cual controlas a través de un dispositivo llamado **PET** (PErsonal Terminal), que incluso permite recibir correos o hablar por teléfono para estar en contacto con tus retadores y amigos.

Lan es un joven que domina las batallas virtuales y se ha hecho de un gran renon bre entre sus compañeros de escuela; pero su popularidad está a punto de alcanza nuevas fronteras ya que su padre recibió una oferta de trabajo en Cyber City, ur aldea conocida por conducir varios experimentos tecnológicos. Lejos de ser ur tragedia para el héroe de la historia, su próxima travesía agregará nuevos amigos su lista cuando visite su nueva escuela, mientras **Mega Man** recorre los rincones c la red para enfrentar a peligrosos enemigos en el plano virtual.

Falzar y Gregar sembrarán el caos en Cyber City; ¿serás capaz de combatirlos?

Hace mucho tiempo, dos misteriosas criaturas a las que se les conoce como "Cybeast" con poderes inimaginables invadieron la red; estos seres pelearon con tanta fuerza que incluso todo el terreno virtual cambió para siempre. Uno de ellos cambió su forma a la de un lobo, con enormes colmillos y terribles aullidos que atemorizan a cualquiera; el segundo **Cybeast** se transformó en ave con garras afiladas y unas enormes alas de poder insospechado que sacude todo a su paso como si se tratara de un huracán. Su última batalla fue colosal y sólo dejó un gran cráter como testigo del evento, y los colosos quedaron tendidos en un sueño profundo del que acaban de despertar debido a las acciones de un oscuro personaje, quien pretende que las bestias esparzan el caos en la red.





Obviamente las dos poderosas bestias dan pie a las dos versiones diferentes de **Mega Man Battle Network 6**, al mero estilo de Pokémon y otros tantos juegos que han dedicado gran parte de su tiempo a ofrecer dos o más formas de vivir la aventura. En **Pokémon**, por ejemplo, puedes intercambiar personajes de una edición a la otra (de la roja a la azul, etc.), e incluso para lograr el 100% del juego debes transferir datos con tus amigos que posean un juego de color diferente al tuyo. Esta misma regla aplica en **MMBN6**, ya que algunos de los chips los hallarás en **Falzar** y otros en **Gregar**. Otra de las características interesantes es que conforme avances en la misión, podrás absorber los poderes de la bestia que protagonice tu juego (nosotros lo checamos con **Falzar**) para generar fantásticas habilidades. Si prefieres ir de lleno al combate, existen diversos modos para probar tus habilidades, por ejemplo, en Single Battle eliges a tu rival (humano) para un duelo sencillo mientras que en Triple Battle el duelo se extiende a dos de tres victorias.

Un terrible virus se ha apoderado de múltiples robots al mismo tiempo que se expande por la red; al darse cuenta, Lan y Mega deciden combatir el problema y arrancarlo de raíz con los poderosos ataques de sus armas virtuales (Battle Chips), que se complementan con cientos de chips que hallarán en su camino.

Para mayor comodidad, puedes retar a tus amigos (o enemigos) mediante el Cable Link o a través del adaptador inalámbrico del GBA. Por desgracia la conectividad no es posible si tratas de usar un NDS y su respectiva red inalámbrica.

Alright!!
We did it!

Ya sea en el mundo real, como en el virtual, **Lan** y **Mega Man** recorrerán grandes caminos mientras enfrentan a los más temibles enemigos de **BN**.

100
AquarunComp3

Mega Man, ¡atrápalos a todos!

Las similitudes entre **Pokémon** y **Battle Network** aún son más evidentes cuando los *chipsets* se clasifican en fuego, electricidad, agua, madera, viento, invocación, etc., y, ¿qué crees? Si dominas la tabla de elementos de la fiebre amarilla, también la puedes aplicar a **MMBN6** ya que el agua vence al fuego, el fuego calcina a la madera y la madera nulifica la electricidad. La ventaja de **Mega Man** ante **Pokémon** radica en que aquí puedes armar una estrategia al seleccionar los *chips* de batalla e incluso combinarlos para lograr habilidades sorprendentes; además, aquí se añaden elementos como la espada que causa doble daño al viento o el rompimiento, que anulará la defensa del rival para hacer añicos su energía. Los *chips* los puedes comprar en varias partes del juego, encontrarlos en sitios estratégicos o simplemente obtenerlos como recompensa de una victoria virtual.





En esta sexta entrega podrás conseguir muchísimos ítems que harán de tu personaje un ser colosal. Usa sabiamente cada chip y siempre ganarás.

El corte final

Mucho se ha dicho sobre esta serie y lo explotada que ha sido a lo largo de estos cinco años de vida. Si tomamos en cuenta que ya son seis aventuras con muchas versiones alternas (incluso una para el DS), nos daremos cuenta de que al igual que **Pokémon** o **Yu-Gi-Oh!**, se han generado más juegos de los que otras franquicias han logrado. Sin embargo, los fans de la serie pueden estar contentos con la sensación de buscar nuevas aventuras en los escenarios virtuales de **MMBN6**, recolectando nuevos chips y ampliando sus conocimientos sobre **Lan** y **Cyber City** en la serie de televisión y, por supuesto, en los videojuegos.

¿Es un buen juego, o mejor lo evito? Honestamente, la saga **Battle Network** es muy buena, te permite explorar situaciones alternas a la historia de **Mega Man** y te ofrece un estilo de juego que, sin importar si ya lo terminaste, te seguirá siendo útil al retar a tus cuates para ver quién es el mejor en el campo virtual. Sí, también sabemos que es muy repetitivo y que de cierta forma no ha habido un cambio decisivo en mucho tiempo; la calidad gráfica sigue igual al anterior, los efectos de sonido y musicalización son lentos y sencillos, pero te concentrarás tanto en las batallas que ni los notarás. Para finalizar, **Mega Man Battle Network 6** es un título que disfrutarás mucho si es tu primera incursión a esta saga, pero que podrás dejarla en el olvido si eres un veterano en **Battle Network**.



Ranking

M Master 5.0

No, en verdad que no lo puedo creer: ¡una sexta versión de esta serie! Pero eso no es lo malo, es decir, si fueran buenos o tuvieran innovaciones nadie diría nada, pero sucede totalmente lo opuesto: es el mismo *gameplay*, los mismos gráficos, o sea, sigue siendo malísimo desde mi punto de vista. Pero lo peor, como ya lo he mencionado en varias ocasiones, es que se daña la imagen de un personaje que alguna vez fue mítico, pero que ahora, gracias a Capcom, parece uno del montón. No lo niego, resulta entretenido por unos minutos, pero termina por ser repetitivo y carente de emoción; no lo recomiendo para nada, mejor pídelo prestado y ya tú decide, pero para mí es un juego "X".



Crow 7.0

Poco me ha emocionado cuando se anuncia un nuevo juego que podrá ser disfrutado en dos o más versiones. Siento que este recurso fue sumamente explotado en años anteriores y que ahora ya no hay mucho que ofrecer; es decir, todos los títulos que usan este recurso terminan pareciéndose unos a otros de alguna forma. En específico con **MMBN**, el juego es interesante y divertido, pero la piedra en el arroz es que ya van cinco años y no he notado un cambio que en verdad me haga decir… ¡Guau!, esto sí es innovador. Si nunca has jugado un **Battle Network**, dale una oportunidad; y si ya lo has jugado, ya sabrás a qué atenerte.

Panteón 3.0

El héroe de titanio azul sufrió un grave cambio en esta serie, la cual no me termina de gustar para nada. Yo siempre he dicho que hubiera sido mejor que **Mega Man** no fuera el protagonista, pero lamentablemente Capcom hizo lo que quiso con este pequeño robot. Podría aceptar que sacaran cientos de juegos sobre la serie, a pesar de ser muy repetitivos y simples actualizaciones; pero lo que se lleva las palmas es que lancen dos versiones… ¿alguien gusta un fusilmon? Esta sería una de esas ocasiones donde sólo puedo recomendar este juego a los fans, ¡pero la verdad es que no lo hago ni aunque te lo regalen!

1 ■■■■■■■■■■ 10

GAMEVISTAZO

BIG BRAIN ACADEMY

NINTENDO



Antes de inicar las pruebas, es recomendable que entres a practicar cada una de las áreas.

Nintendo ha creado una línea de juegos para el Nintendo DS denominada **Touch Gnerations,** que como su nombre en inglés indica, está basada en juegos en los que sólo nos limitamos a tocar la pantalla. La gran N hace esto, para que todos aquellos que nunca han tenido contacto con videojuegos puedan iniciarse con títulos no tan complicados, pero que a la vez sean divertidos; y dentro de esta clasificación tenemos a **Big Brain Academy,** un juego del estilo de **Brain Age,** pero con suficientes diferencias para atraer a más personas a este concepto.

Desarrolla tu inteligencia

Antes de comenzar a resolver los diversos problemas que te van a plantear en este título, debes crear un perfil, en el cual vas a poder ver tu progreso conforme acumules horas de juego. Esto está muy bien, porque así puedes ver en qué área tienes más carencias y aplicarte en ella para que puedas tener un desarrollo más equilibrado. En todo este proceso te va a estar acompañando y asesorando un profesor, pero a diferencia del que aparece en **Brain Age,** éste tiene un diseño más simple, apenas unas cuantas líneas... pero, bueno, el caso es que cualquier problema que tengas, él te puede ayudar a solucionarlo.





Tienes que pensar muy rápido para resolver los problemas que se te plantean en el juego.

La ruta del aprendizaje

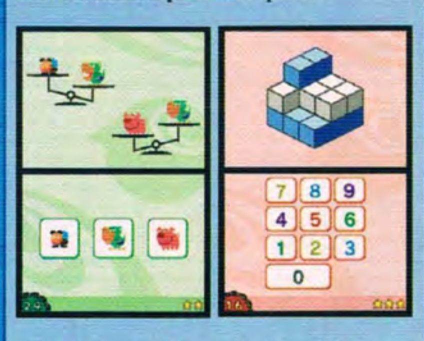
Vas a tener tres distintos modos de juego de dónde escoger: el guiado, el libre y el multiplayer. Como es obvio, en el guiado te van a estar diciendo cada 30 segundos lo que debes hacer, ideal para cuando tienes poco tiempo con el título; pero ya que tienes un poco más de experiencia, resulta un poco molesto estar viendo la asesoría; para esos casos la mejor opción es el modo libre, donde nosotros vamos a elegir a nuestro gusto las actividades que queramos realizar, no importa si las repetimos. El último modo de juego es quizá el más divertido de los que se incluyen, ya que en la opción multiplayer puedes competir hasta con ocho personas al mismo tiempo, con una sola tarjeta de juego.



Al final van a calificarte, y los rangos pueden ser desde un estilista hasta un inversionista.

Un kilo de plomo y un kilo de plumas

Los minijuegos que veremos en esta versión son muy sencillos en cuanto a lo que tienes que hacer (que lo hagas bien, ya es otra cosa); pero por si fuera necesaria una explicación, ésta aparece antes de que comience cada minijuego, despejando así todas las dudas que pudieras tener, ya que son ejemplos animados, por lo que no hay pretextos para que te quedes pensando qué movimiento realizar. Entre las actividades que aparecen tenemos una donde debes calcular qué es más pesado, basándote en gráficas; u otra donde tienes que elegir la figura que quede mejor al modelo que te mostrarán en la pantalla superior.



Siempre hemos dicho que la observación es clave en los juegos, y aquí se demuestra.

Buen trabajo

Son pocas las tareas a cumplir en el juego, es decir, sólo cinco áreas, pero en cada una los problemas alcanzan niveles muy altos, que te harán pensar mucho más de lo que te imaginas; un muy buen juego, con un diseño más simple que Brain Age, que al mismo tiempo que lo hace diferenciarse del primero, logra que estés concentrado en lo que tienes que hacer y que no te distraigas. Muchos deben pensar que es un juego sin chiste, pero los invitamos a que lo prueben, y estamos seguros que quedarán encantados y no lo van a querer soltar, además de que debido a su estructura, resulta la mejor opción para esas largas filas del banco o de las tortillas.



Una de las series más consolidadas en el mundo de los videojuegos es **Harvest Moon**, que nació en el Super Nintendo, y desde entonces ha aparecido en prácticamente todas las consolas de Nintendo, incluyendo portátiles; y toda esa popularidad no es obra de la casualidad, no, sino que radica en que a pesar de su simpleza, y de que en cada versión hacemos casi lo mismo, tiene la cualidad de transportarnos a su mundo, de realmente absorbernos y hacernos parte de una armonía tal, que ya quisieran tener varias granjas reales. Lo mejor de todo es que ahora está evolucionando con el Nintendo DS, y estamos ante el que posiblemente sea el mejor **Harvest Moon** de toda la serie.



Un cielo más azul que nunca

La evolución de la que les hablamos no consiste en gráficos realistas o por lo menos en 3D, sino de algo mucho más profundo: el *gameplay*, y esto es algo muy importante, porque gracias a que se utilizan las cualidades táctiles del sistema, logra dársele un gran giro al título, y cada una de las actividades que tendrás que hacer se volverán más divertidas que antes; y el simple hecho de sembrar será toda una experiencia. Pero también se han visto beneficiados los menúes, y ahora el elegir una pala o un martillo será tan sencillo como tocar la pantalla inferior, lo que reducirá los tiempos; porque eso de estar poniendo pausa cada rato para sacar un accesorio era algo cansado.





La responsabilidad es primero... pero no lo único

Para tener una buena granja, es necesario que para todos los trabajos que realices tengas un horario especial, de tal modo que logres tener un mejor control de lo que tenga que hacerse. No prestes mucha atención a las actividades que puedes hacer una vez a la semana, por ejemplo, la recolección de basura, porque si le das diario un tiempo a esto, perderás horas valiosas para el cultivo, por decir algo; así que ordena bien tus prioridades. Pero bueno, también date tus escapadas de las obligaciones, y de vez en cuando viaja al pueblo: ahí podrás conseguir artículos valiosos como televisores, que harán tu vida más placentera, o simplemente puedes divertirte en las decenas de minijuegos que existen.









Cuida tu ganado

Los animales siempre han sido pieza esencial dentro de los **Harvest Moon**, porque dependiendo del cuidado que tengas con ellos, puedes vender lo que produzcan, o sea, leche en el caso de las vacas, o lana en el de las ovejas. Antes esta labor se limitaba a darles de comer a ciertas horas y mantener limpia el área donde se iban a encontrar, pero esto ha cambiado, ya que en esta nueva edición para el NDS, los cuidados van a ir un poco más allá. Por ejemplo, vamos a tener que bañarlos, tipo Nintendogs, lógicamente usando la pantalla táctil para tallarlos y secarlos; pero además de eso podremos hacer otras cosas como ordeñar a las vacas, trasquilar a las ovejas, etc. Esto logra una sensación de realismo que nunca se había tenido en un **Harvest Moon**.

Disfruta de la vida al aire libre





Nos encontramos ante un juego sumamente completo, muy parecido en cuanto al diseño de los personajes a **Friends of Mineral Town**, lo que permite que no se sienta como un juego exclusivo para hombres, y que las mujeres también puedan disfrutarlo. A nuestro gusto sólo le faltó un modo Wi-Fi, para que pudieras intercambiar artículos que tú produzcas con otras granjas, pero aun así es una excelente opción, que pondrá sumamente felices a los fans de la simulación.

BATTLE B-DAMAN

ATLUS

Hace algunos años, cuando salió Pokémon a la venta, no sólo comenzó uno de los más grandes fenómenos de la industria, sino también el de los juegos "clonados". Y es que no nos van a dejar mentir, al decir que salieron juegos de todo tipo donde entrenabas monstruos, guerreros, cyborgs, trompos y mil cosas más, que, claro está, después podías intercambiar con otro amigo, ya que, obvio, existían dos versiones del juego. Pues bien, parece ser que todavía hay quien quiere "explotar" este concepto un poco más, y se trata de Atlus, que nos trae directamente de Japón a **Battle B-Daman**, el cual tiene muchas de las ideas que les comentamos en un principio.

En un mundo alterno...

La historia del juego no es muy original que digamos, ya que para empezar está basada en una serie de animación, pero bueno, en ella tomamos el papel de un joven que quiere convertirse en el mejor entrenador de... a ver, adivina... no... concéntrate un poco más... Está bien, mejor te diremos nosotros, ya que las posibilidades son infinitas... de robots. Tal vez ahorita debes estar pensando que al ser robots, la cosa no está tan mal, pero no te hemos dicho un pequeño detalle, y es que los robots no son monstruos de la tecnología, sino algo así como "juguetes caros"; con esto queremos decir que su tamaño no es mayor a 30 centímetros, lo que hace que los combates sean muy simples.





Reúne tus piezas

El robot con el que inicias es realmente sencillo, no tiene muchos movimientos y su número de piezas es reducido, por lo que ganar tus primeros duelos te va a costar trabajo, así que debes ser muy paciente. El objetivo durante los combates es que tu robot derribe primero las piezas de su adversario con ayuda de un minicañón de balines; si lo logras antes que tu adversario, entonces puedes quedarte con los accesorios que le quitaste y así mejorar a tu robot poco a poco, para que puedas enfrentar a rivales más fuertes hasta que seas el mejor entrenador.





Una vez que tu robot entre a la arena de batalla, lo único que podrás hacer será moverlo de un lado a otro, o sea, izquierda o derecha, esto para que puedas esquivar los disparos enemigos, al mismo tiempo que tú haces lo mismo; por cierto, sólo puedes disparar dos veces a la vez, por lo que debes medir muy bien tus tiros para que hagan contacto exactamente en la parte que deseas. Cuando esto ocurre, verás animaciones de los personajes sufriendo o gozando, de acuerdo con tu desempeño en el duelo.





Lucha por tu sueño

El juego es entretenido, te divierte por un tiempo, ya que por alguna extraña razón se comienza a hacer bastante adictivo el juntar las piezas que necesitas para enfrentar a ciertos enemigos; pero lo que sí lo golpea feo es su *gameplay*, porque está muy limitado, y es frustrante que no te puedas mover tal como tú quieras, y con tan sólo haberle agregado un par de movimientos más para desplazarte en diagonal, hubiera enriquecido mucho los combates, ya que no te limitarías a sólo dos opciones; esperemos que esto lo mejoren en una segunda versión, si es que se animan a sacarla. Si eres nuevo en los videojuegos te va a divertir, pero si sufriste de la saturación del concepto en la década pasada, mejor ni lo voltees a ver.

SUDOKU GRIDMASTER





La fiebre que Nintendo inició con los juegos mentales, como **Big Brain Academy**, ahora continúa con **Sudoku Gridmaster**, que requerirá más que agilidad mental para resolver sus problemas. Muchos de ustedes no deben tener idea qué es el **Sudoku**, ¿verdad?; pero no se preocupen, enseguida les vamos a dar una breve reseña de cómo se juega y cómo inició este concepto. Todo se remonta a principios de la década de los años 80, cuando se conoció como **Number Place**; así llegó a Japón, donde recibió todo un lavado de cara, ya que se ajustaron reglas, se mejoró el modo de juego y hasta el nombre, Sudoku.

¿Cómo se juega?

Llegamos a la parte difícil, así que pon mucha atención para que puedas jugar desde el inicio sin ninguna duda. Visualiza el área de juego para el tradicional "gato"; ahora en cada casilla imagina de nueva cuenta un "gato", lo que daría como resultado que existieran nueve cuadritos en cada una de las casillas principales. Ahora bien, al azar estarán colocados varios números en estos cuadritos, y lo que tienes que hacer es ir poniendo números del 1 al 9 para que de izquierda a derecha, en cualquier sentido, encontremos dicha numeración.



Ya sabemos, ahorita no se te hace para nada complicado, es más, hasta debes estar burlándote de nosotros por no decir algo tan simple como que el área es de nueve por nueve y así ahorrarnos la explicación de los "gatos", ¿no es así?; pero todo tiene un sentido, y es que además del requisito del orden de los números que ya te comentamos, también debes fijarte que cada uno de los "minigatos" tenga los dígitos del uno al nueve también. Ya de entrada esto te restringe, porque no te va a permitir tener un mismo número en líneas juntas, y es aquí donde el **Sudoku** se vuelve tan adictivo.





Una buena opción

El **Sudoku** se está convirtiendo en todo un fenómeno; lo encontramos en varias revistas o periódicos, pero sin dudarlo, esta es la mejor opción para los amantes de este concepto, ya que reúne más de 400 Sudokus; o sea que vas a necesitar mucho tiempo para completarlo al cien por ciento; lo único que le hubiéramos agregado sería una opción para poder competir con nuestros amigos, pero eso no le resta calidad al título. La sencillez del concepto lo vuelve atractivo para todo mundo, así que si tú no conocías este juego de habilidad mental, **Sudoku: Gridmaster** te puede servir como guía en este divertido pasatiempo.



Todo depende de la visión

El juego trae tres niveles de dificultad, pero esto último resulta bastante relativo, porque muchas personas podrían pensar que el que nuestro *puzzle* tenga predeterminados varios números, lo hará más sencillo, lo cual no siempre es así; y es que hay personas que mientras menos dígitos vean en las casillas se les hace más sencillo, pero esto ya depende de la experiencia o la estrategia que utilices al resolver los **Sudokus**. En total, el título ofrece más de 400 **Sudokus**, en su mayoría realizados por los expertos de Nikoli, el diario que comenzó este concepto.



LA FANTASÍA REGRESA

El esperadísimo **FINAL FANTASY III** está a punto de llegar al Nintendo DS, y Square Enix se está asegurando de que no se trate de un *port* ordinario.

Por Chris Shepperd

Después de años de conflicto, el planeta aparenta finalmente estar en paz. Ahora, nuevos eventos se alistan para dividir el mundo en trozos en FINAL FANTASY III, originalmente lanzado en Japón hace más de 15 años. Por fin Norteamérica disfrutará una nueva versión de uno de los más amados juegos en la serie. Square-Enix ha mejorado cada centímetro del clásico RPG para darnos un juego nuevo con mucha carga de sabor al estilo antiguo.



Llamar a **FINAL FANTASY III** sólo otro RPG sería un grave error. Construido desde los cimientos donde quedó el primer **FINAL FANTASY**, **FFIII** contribuyó maravillosamente al género y tuvo un profundo impacto en títulos posteriores. En su corazón, era un RPG tradicional basado en turnos durante la batalla; tú y tus enemigos toman turnos para atacar, defender, lanzar hechizos y usar ítems. Pero **FFIII** contiene muchísimas opciones nuevas, la mejor conocida de cuál podría ser es el "Job System"; en lugar de que cada personaje sea asignado a una clase en particular como en los anteriores juegos de **FF**, tú podrás elegir profesiones y aprender habilidades exclusivas. También puedes cambiar a un nuevo trabajo una vez que hayas aprendido todas las habilidades que tenía la antigua. Ese sistema constituye la primera experiencia basada en el sistema de clases del género. **FFIII** además marcó por primera vez que los jugadores podían invocar monstruos durante la batalla para ayudarles a pelear; las invocaciones se han vuelto una firma clave de la franquicia donde tambien aparecen los simpáticos **Moogles**, el icónico personaje similar a un oso de peluche con nariz rosada que habita en los escenarios del juego.






Los chocobos lucen impresionantes en este video.

Crystal Clear

La versión original de **FINAL FANTASY III** fue en el Famicom, el equivalente japonés del NES. Por supuesto, los gráficos eran muy rudimentarios, simples monstruos dibujados con pixeles y mapas de calabozo cuadrados estaban a la orden del día en ese tiempo. Pero lo que se calificaba como de punta hace 20 años, está lejos de lo que se logra hoy. Así que en lugar de hacer el debut americano en su forma gráfica original, el juego fue recreado completamente para un mejor desempeño visual. Los cuates de Square-Enix han americanizado **FFIII** hacia el siglo XXI al lograr un aspecto completamente poligonal. Para llegar al alto nivel de gráficos, los desarrolladores están utilizando el DS en una forma completamente nueva; durante algunos eventos, especialmente en las batallas, el juego se mostrará en una sola pantalla, permitiendo aprovechar ambas capacidades gráficas del procesador del DS para marcar un detalle sin precedentes en la historia del sistema portatil de Nintendo. En adición a las numerosas mejoras gráficas del juego, **FFIII** también presenta un nuevo video de introducción. Pero no esperes que el remake esté tan cargado en CGI; los diseñadores prefirieron mantener la acción en las manos del jugador. El director del proyecto, Hiromichi Tanaka, comenta: "Una de las mayores razones es que el jugador se mantenga inmerso en el juego a través de la experiencia del tema principal y de la historia".


FFIII para NDS supera por completo a su anterior version.





El equipo de **FFIII** promete aprovechar totalmente las capacidades del DS.





Los efectos visuales se aprecian muy bien en batalla.



Un equipo veterano

Square-Enix ha llenado los rangos del equipo con veteranos en la serie de **FINAL FANTASY**. A la cabeza del proyecto está Hiromichi Tanaka, quien sirvió como director y productor ejecutivo. Tanaka ha estado con Square desde el primer juego de **FINAL FANTASY** y fue uno de los diseñadores del original **FFIII**; su conocimiento de la serie es virtualmente sin igual. Él y su grupo están tomando la oportunidad de modificar ciertos aspectos del gameplay. Por ejemplo, el antes mencionado "Job System" ha sido alterado para generar un estilo de juego más consciente. Tanaka explica, "En la versión original tú cambiabas los trabajos a otras versiones más elevadas de las que iniciaste, pero esta vez, los trabajos se rebalancearon para que sea viable que puedas terminar el juego con cualquiera de ellos." **FFV** y **FFVI** inspiraron muchas de las mejoras en el "Job System", particularmente los movimientos especiales que están disponibles para cada trabajo. Junto a Tanaka, Tomoya Asano está trabajando como productor del juego; su crédito incluye trabajos en la serie de **Full Metal Alchemist**.

Veteranos de la franquicia estarán complacidos al escuchar que el afamado Nobuo Uematsu, compositor de la música original del juego, ha regresado para supervisar los arreglos de la música denro de la aventura, así como también apra crear una nueva versión en orquesta para el tema de inicio.

Las locaciones de aldeas y calabozos permanecerán relativas unas de otras, pero el nuevo estilo les traerá a la vida como nunca antes. Ryosuke Aiba, el director de arte de **FINAL FANTASY XI** y miembro del equipo de **Xenogears** y **Chrono Cross**, está lidereando la renovación del proyecto. El equipo de **FFIII** puso la creación de personajes en manos del aclamado Akihiko Yoshida, lider de diseño de personajes para **FINAL FANTASY XII**, así como también para el juego de acción-RPG **Vagrant Story** y el hit de GBA **FINAL FANTASY Tactics Advance.** Su único y gran estilo, combinado como la experiencia de Aiba, debe agregar una enorme cantidad de personalidad en el aspecto y sentimiento de **FINAL FANTASY III.**



La palabra final

Aunque **FFIII** experimentó grandes mejorías en casi todos los aspectos del juego, la historia original se mantiene sin cambio alguno. La trama comienza con un terremoto cercano a la aldea de Ur, revelando un santuario oculto dentro de una caverna.

Cuatro huérfanos van a explorar en las profundidades de la caverna, cuando ellos encuentran un cristal que emana luz.



LOS CUATRO FANTÁSTICOS

FINAL FANTASY III narra la historia de cuatro jovenes huérfanos que son muy diferentes unos de otros. El juego se enfoca más que nada en Luneth, un chico intrépido de la villa de Ur. Pero el destino ha elegido caminos importantes para cada uno de ellos, conduciéndolos hacia una de sus aventuras más espectaculares mientras realizan su parte para salvar al mundo de la destrucción.



LUNETH
El destino guía al líder del grupo con espíritu de aventureros.

ARC
A pesar de su apariencia joven, él es muy inteligente y leal ante el grupo.

REFIA es la única chica en el grupo y sus habilidades con los metales jugarán una gran parte en la aventura.

INGUS
Como soldado en la armada del rey, **Ingus** ya cuenta con experiencia en las batallas.



ON DEMAND

DESATA A LA BESTIA

Uno de los mayores impulsores de la fama de FFIII es la introducción de la habilidad de invocar bestias. Durante la batalla, tus personajes pueden invocar gigantes guerreros para ayudarte en el combate. El *remake* de DS no incluye nuevas bestias, pero las que están, fueron mejorados en su calidad gráfica.



Cuando conjures a **Ifrit**, el enorme y cornudo personaje mostrará su furia en el escenario disparando el fuego infernal a todos tus enemigos.

Ilustración: © 1990 Yoshitaka Amano





Dicho artefacto los instruye para restaurar el balance a través del mundo.

Desconcertados, los niños se enfrentan en esta aventura. Durante sus viajes, ellos aprenderán más sobre su misión y su destino como héroes en esta extraordinaria travesía por múltiples territorios.

Lo que está cambiando es la forma como la historia se presenta, ya que es la primera vez que **FFIII** llega a América. Esto sin duda es bueno; los desarrolladores reconocen el impacto de las buenas translaciones que se han hecho con respecto a años anteriores. Asano está emocionado sobre los prospectos, diciendo, "La mayor característica es que los personajes principales han obtenido su propia personalidad. Esto, por supuesto, le da mayor profundidad al mundo de **FFIII**, y al final atrae más al jugador hacia el mundo de fantasía", dándoles las asombrosas tramas que los equipos de translación y localización en Square-Enix han mostrado que pueden escribir.

El toque final

Parece que el juego empleará la pantalla táctil liberalmente. Usando el *Stylus*, puedes mover a tu personaje, interactuar con las personas u objetos y navegar por los menúes. Estuvimos emocionados con el tiempo que pudimos checar el juego; todo se sentía intuitivo y rápido.

Square-Enix se mantiene tímido sobre otras nuevas características para ser agregadas a esta versión, pero tenemos algunos presentimientos. Primero, Square ha indicado que podrá haber algo con la conexión Wi-Fi, permitiendo el juego en línea. Pero cómo ellos intentan usar el servicio aún es un misterio (modo cooperativo en algunos calabozos, batallas uno a uno o quizá la aparición de tus personajes en un juego de amigos, ¿quizá?). Si **FF I&II: Dawn of Souls** es una indicación, también puedes esperar expansiones en el modo individual, incluyendo calabozos extra y posibles misiones alternas.

¿Más por venir?

¿Qué hay sobre los otros juegos que tienen el mismo tratamiento que en **FFIII**? No hay nada planeado por ahora, pero Asano nos dejó con esperanza: "Si la reacción de los usuarios es muy favorable hacia **FFIII**, podríamos ver más de este tipo de *remakes* en el futuro".





El diseño de personajes se ve realmente bien.



El control de los profesionales

Por Axy

La caída de los videojuegos de 1983

¡Hola a todos! Nuevamente estoy de regreso con un tema bastante interesante, que bien podría haber sido un "¿Qué hay dentro de...?", pero preferí darle un enfoque más de nosotros, los videojugadores, para que ampliemos nuestra cultura de videojuegos y valoremos más a ese viejo y querido sistema de 8 bits: el Nintendo Entertainment System (NES).



Un evento muy grave

La caída de los videojuegos de 1983 fue un evento que marca toda una época y al mundo del entretenimiento electrónico para siempre. Se trata de un desplome general en la industria del videojuego y la bancarrota de varias compañías quienes producían computadoras personales y videojuegos en Estados Unidos a finales de 1983 y principios de 1984, lo que trajo el fin de la segunda generación de consolas caseras. Este fenómeno sucedió en EUA, pero tuvo una obvia repercusión en nuestro mercado y, por consiguiente, también sufrimos sus efectos.

La caída fue seguida por un período de tres años de "oscuridad" para los videojugadores, pues varias compañías se fueron a la quiebra y se perdió una gran credibilidad en la industria. En algunas ocasiones se le llamó "caída de 1984" porque fue en ese año cuando se notó el golpe de manera más directa, así como sus efectos. Cientos de juegos que se encontraban en desarrollo en 1983 fueron abandonados por esta cuestión y los que lograron salir a la venta se "ahogaron" en el siguiente año en los aparadores.

Causas

- La combinación de varios factores fue determinante en la caída de 1983, como la altamente agresiva mercadotecnia para vender las computadoras caseras, especialmente la Commodore 64, que decía algo así: "¿Por qué comprarle a tu hijo un videojuego y distraerlo de la escuela cuando puedes adquirir para él una computadora personal que lo preparará para el colegio?". Obviamente los padres eran motivados por esta ideología (en esos tiempos eran mucho más conservadores) y terminaban abandonando la idea de adquirir el sistema, olvidando que no hay ninguna razón para que los videojuegos –los cuales son un pasatiempo muy sano– estén peleados con la escuela; preferían comprar una PC de bajo precio (e igual calidad), que una consola.
- Una serie de juegos malos hechos al vapor para el Atari 2600 de compañías que buscaban adentrarse en la industria, así como los casos específicos de Pac-Man y E.T. de Atari 2600 (sigue leyendo, ahorita hablaré más a detalle de esto).
- En algunos medios de comunicación sensacionalizaron los eventos (como el fracaso de E.T.); esto aceleró la caída al decir que la fiebre de los videojuegos se había acabado como si se tratara solamente de una moda. Con esta forma de pensar, las jugueterías (donde normalmente se vendían los videojuegos) decidieron reemplazarlos con artículos más "comprables".

Pac-Man

Seguramente se preguntarán el porqué Pac-Man afectó a la industria, siendo uno de los hitazos de Arcadia más famosos, además de ser el primer "personaje" de un videojuego en la historia. Pues la versión original fue un éxito, pero cuando decidieron trasladarlo al Atari, estaban segurísimos de que sería la mejor idea de la historia: consola más vendida + juego más popular = mucho dinero. Lamentablemente, este juego fue sobrevendido con anticipación sin haber checado el producto final, el cual fue desastroso por sus malos gráficos, pésimo control y la enorme falla de que sólo podías ver realmente a un fantasma en pantalla y a los otros tres "parpadeando", debido a que sólo uno de los cuatro frames de cada enemigo podía verse y por eso parecía que sólo tenías un oponente cuando realmente eran cuatro simultáneos.



E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL



E.T. fue el otro título de Atari 2600 que influyó en la caída del 83 y ocasionó grandes pérdidas para la compañía. Obviamente está basado en la película E.T. the Extra-Terrestrial, pero a diferencia del éxito taquillero, E.T. para el Atari 2600 es considerado como uno de los peores juegos de toda la historia. Curiosamente, éste fue programado por Howard Scott Warshaw, creador del hit Yar´s Revenge (uno de los juegos más exitosos del mismo sistema); el problema fue que el tiempo para tener listo el título fue extremadamente corto (sólo seis semanas) para poder venderlo en la temporada navideña. Al igual que con Pac-Man, Atari anticipó grandes ventas del juego y se vendió decentemente, pero la sobreproducción de cartuchos no fue la misma que la demanda y se quedaron con demasiados juegos en la bodega. Existe una leyenda urbana de que Atari enterró los cartuchos rezagados (y miles que le fueron devueltos) en un lugar cerca de Alamogordo, Nuevo México, en 1983, aunque esto ha sido negado por la gente de la empresa. La venta de estos dos juegos y otras malas decisiones llevaron a la bancarrota a Atari, lo que contribuyó a la caída de videojuegos de 1983.

El mesías...

Los años oscuros vieron su fin cuando fue introducido en América un nuevo sistema conocido como Nintendo Entertainment System (o NES), contraparte Americana del Nintendo Family Computer (o Famicom) que apareció en Japón a mediados de 1983, el cual arribó a probar suerte en nuestro continente en octubre de 1985. Al NES le costó trabajo terminar con toda la ideologia que dejó la caida del 83, finalmente conquistando a la industria al poco tiempo y consolidándose como el mejor sistema disponible gracias a sus geniales capacidades tecnológicas y a su estupenda libreria de juegos. En este legendario sistema vimos nacer series exitosas como Super Mario Bros., Metroid, The Legend of Zelda y muchas más por parte de los licenciatarios. La única "guerra de consolas" en ese tiempo sólo fue para decidir el segundo lugar después del NES, entre Atari, quien resurgia de entre las cenizas, y el Sega Master System. De hecho, a pesar de que aparecieron sistemas de 16 bits antes que el SNES, ¡el NES seguia compitiendo contra ellos con sus 8 bits!

El NES vió nacer grandes sagas como **SMB** y **Zelda**.

Repercusiones a largo plazo

El desplome tuvo impactos decisivos en la industria de los videojuegos: el dominio de las consolas caseras pasó de Estados Unidos a Japón y obviamente creó una falta de credibilidad para con los padres de los videojugadores; sin contar que el Atari (la consola más vendida hasta ese tiempo) se convirtió en un aparato obsoleto al desaparecer la compañía; al parecer, los medios tenían razón viendo el aparente "fin de la moda de los videojuegos". Pero no todo estaria perdido... después del lapso de tres años después de la caída, la mejor de todas las sorpresas llegaría desde el horizonte oriental.

Pues bien, hemos llegado al final de esta sección; espero que les haya gustado la remembranza de esa época tan conflictiva para los videojuegos. Recuerden que no se trata solamente de ganar rounds y terminar juego tras juego; también es bueno conocer el pasado para poder apreciar mejor el presente.
¡Hasta la próxima!

MAGNETICA™

¡DÉJATE ATRAER POR ESTE PUZZLE!

En 1998, Mitchell Corporation lanzó un juego llamado **PuzzLoop** a las salas de Arcadias, el cual no fue tan conocido a pesar de tener una temática interesante. Este título tuvo una adaptación al Game Boy Color bajo el nombre **Ballistic**, pero tampoco fue tan popular; pero como la tercera es la vencida, en esta ocasión tendrá más opciones y un mejor *gameplay* en el Nintendo DS. **Magnetica** (la versión japonesa se llama **Shunkan PuzzLoop**)es un concepto muy distinto a otros puzzles en el que puedes acomodar piezas estilo **Tetris**, pero no te vayas con la finta: es divertido, difícil y muy recomendable para retar a tus amigos.



Ballistic para GBC fue muy poco conocido.

¿Magnetica? ¿Se come o se toma con agua?

Seguramente te preguntarás de qué se trata este juego; pues déjanos comentarte que es un puzzle sencillo en temática, pero tiene su chiste y no tardarás nada en quedar atrapado en su adictivo *gameplay*. El objetivo de **Magnetica** es conectar las canicas del mismo color para eliminarlas antes de que se junten demasiado y lleguen al núcleo del escenario. La simplicidad del estilo de juego se incrementa al controlar todas las acciones con el *Stylus*. **Magnetica** es muy recomendable para los videojugadores de todas las edades gracias a su control amigable y gran nivel de diversión.



Cómo hacer una cadena

EL NOMBRE DE MAGNETICA INDICA LA ATRACCIÓN ENTRE LAS CANICAS DEL MISMO COLOR, LO CUAL PERMITE LA CREACIÓN DE CADENAS; PARA EXPLICARLO MEJOR, OBSERVA ESTE EJEMPLO:





Aquí tenemos dos canicas rojas en medio de dos azules en cada extremo.

Al lanzar una canica roja, las 3 desaparecerán dejando momentáneamente un espacio entre las azules.



- Compañía: **Nintendo.**
- Desarrollador: **Mitchell Corporation**
- Clasificación: **everyone.**
- Categoría: **Acción Puzzle**
- Jugadores: **1-2**





La fuerza magnética de las azules las atraerá entre sí, provocando que desaparezcan y creando la cadena.

¡Canicas y más canicas!

La característica más notoria de **Magnetica** es que a diferencia de otros puzzles en donde las piezas caen en un espacio determinado, las canicas corren por surcos de diversos diseños (predominando las espirales), y como te comentamos, tu deber es detenerlas para evitar que lleguen al reactor (la zona alta de los puzzles comunes). Cuando una nueva canica aparece en el lanzador, puedes arrojarla con el *Stylus* hacia las que vienen en los surcos; al juntar tres o más canicas del mismo color, éstas desaparecerán.



Todo un puzzle

Estamos de acuerdo con que un buen puzzle debe de mantenerte entretenido por horas enteras; pero cuando hablamos de retar entre cuates, ¡no hay nada mejor que enviarle media tonelada de castigos por medio de un buen combo o una cadena! **Magnetica** posee ambas cualidades, pues es un adictivo título para gozar en cualquier lugar en donde te encuentres; y además es genial para cuando deseas demostrar y medir tus habilidades contra otros jugadores. Con rápidos movimientos del *Stylus* podrás formar grandes cadenas en segundos, además de aprovechar los ítems especiales para conseguir más puntos y continuar las jugadas para pulverizar a tus oponentes.



Triplica la diversión

No te preocupes si juegas tú solo: **Magnetica** cuenta con tres distintos y emocionantes modos de juego para entretenerte y mantener tu *Stylus* en acción. En Challenge Mode encontrarás 99 niveles con cuatro grados de dificultad para poner a prueba tus habilidades. El Quest Mode te ofrece diversos tipos de misiones que deberás ir completando para poder avanzar, y finalmente, Puzzle Mode reta a tu rapidez e ingenio al pedirte que elimines todas las canicas de la pantalla con un limitado número de las del lanzador. ¡Es muy divertido ir haciendo cadenas con las canicas!



Todo en tu contra

Magnetica es muy divertido por sí solo, pero algunos factores extras le darán ese plus para incrementar bastante la emoción y dificultad. El viento, el agua, varios switches y lanzadores le dan un enfoque más complejo al concepto; emplea el micrófono de tu Nintendo DS para despejar algunos obstáculos en pantalla y procura lanzar las canicas a las aberturas para que ganes bonus y también ítems especiales para ayudarte en tu dura labor.



Invita a un amigo

Como te dijimos antes, no hay nada como retar a un amigo a un buen encuentro de **Magnetica**; puedes conectarte inalámbricamente gracias a la tencología del sistema y disfrutar de este tipo de encuentros por medio del Versus Mode. No te preocupes si tu compañero no tiene **Magnetica**: puedes transferirle los datos para que jueguen sin problemas, pues las opciones son las mismas con una tarjeta o dos. Recuerda prepararte bien practicando las cadenas en los modos principales del juego y estarás listo para enfrentar a cualquier otro jugador.



Usa los ítems para ganar

En los modos de un jugador podrás encontrar ítems para incrementar tu puntuación, alentar o detener el tiempo e inclusive revertir el curso de las canicas. En el Versus Mode, éstos son más ofensivos, adecuados para afectar y obtener un poco de ventaja; Ion Clouds crea una nube de humo en las pantallas, Recoils bloquea las canicas del oponente, los Black Holes absorberán toda canica lanzada y Gravitons alterará el trayecto de los lanzamientos.



Despedida Hemos visto varios puzzles para el NDS como **Tetris DS**, **Meteos** y **Polarium**, los cuales te recomendamos si eres fan de este género; pero si buscas algo fresco y diferente, ¡sería un error no jugar **Magnetica**! Su sencillez y buen concepto lo hacen un título fuera de lo común y divertido como pocos; no esperes más y ve por el tuyo, créenos que no te arrepentirás. Aunque para ser sinceros, estaría mucho mejor si hubieran implementado un modo *multiplayer* en lugar de limitarlo a dos personas simultáneas; a pesar de todo, sigue siendo una opción difícil de resistir. ¡No te lo puedes perder!

R A N K I N G

Panteón: 9.5

Como un buen fan de los puzzles (y las canicas), comencé a jugar **Magnetica** con gran emoción y no fui defraudado; es una gran opción para todos los que gustan de este género por ser tan sencillo y divertido. Yo no veo tan malo que sea sólo para dos personas, pues la mayoría de los puzzles son así. Este juego me hizo recordar unas caniquitas de plástico que traían un imán adentro llamadas **Clickets** -imposibles de conseguir hoy-, que me gustaban mucho... ¡ah, si pudiera recuperarlas! Mientras tanto, seguiré jugando **Magnetica**.

Crow: 6.0

Es bueno que para nuestro continente se traigan títulos de destreza más diversos que no sólo se centren en los clones de **Tetris**; sin embargo, cuando me tocó jugar **Polarium**, dije, ¡oh, qué creativos!, pero después de un rato mi opinión cambió cuando la temática se volvió tediosa y sin reto. Con **Magnetica** las cosas no fueron tan drásticas; es divertido y pone en jaque a tu ingenio, pero como muchos puzzles, no está hecho para quedar dentro de los grandes. Jugar **Magnetica** es una buena experiencia, siempre y cuando no sea tu único juego para NDS.

Master: 8.0

Tengo que admitir que **Magnetica** es un buen juego, pero en un principio se me hizo un poco extraño, ya que debes calcular muy bien tus lanzamientos, porque a diferencia de otros puzzles, si cometes un error, te cuesta más trabajo contrarrestarlo. Algo que me gustó bastante es el uso que le dieron al micrófono, que quizá no sea tan determinante en el resultado de tus encuentros, pero sí añade un toque de estrategia. En pocas palabras, se los recomiendo mucho; les va a pasar lo mismo que con **Polarium**; sólo hace falta que lo juegues unos minutos para no dejarlo nunca.



1 — 10

La cacería es ahora.



METROID®
PRIME
HUNTERS



Más cazadores de recompensas. Más maneras de morir. ¿Eres el cazador o la presa? Metroid Prime Hunters. Con Nintendo WiFi connection, modo multiplayer y más mortal.

nintendo Wi-Fi connection

www.NintendoWiFi.com



Animated Blood
Violence

Tocar es bueno.

NINTENDO DS™

DIRECTIVA PRIME

Retro Studios suelta la sopa acerca de la conclusión exclusiva para el Wii de la trilogía Metroid Prime, **Metroid Prime 3: Corruption.**

Por Steve Thomason



Nintendo Power: ¿Nos contarían un poco acerca de la historia en **Metroid Prime 3**, y cómo encaja dentro de la serie?

Mark Pacini (Director): Bueno, Corruption es una secuela directa de **Metroid Prime 2**. El objetivo del juego es seguir la historia que trata de **Phazon**, que fue introducida en **Prime** y **Prime 2** como la causa de lo que les pasó a los planetas que visitó **Samus**. Entonces, en **Prime**, corrompió al planeta y sus criaturas. En **Prime 2**, separó totalmente el planeta en los mundos de la luz y la oscuridad. En **Prime 3**, **Phazon** tiene un efecto mucho más galáctico. De esta forma, el jugador comprenderá el destino de **Phazon** y el porqué es tan importante. Y no solamente afecta las metas de **Samus**, sino que incluso ella misma es corrompida. Sus habilidades podrán cambiar según el curso del juego y estarán atadas a la historia. "**Corruption**" no es solamente un tema, sino también una mecánica de juego que hemos diseñado para **Prime 3**.

NP: ¿Podrían darnos algún ejemplo de esta mecánica?

MP: El detalle principal de la corrupción es la idea del Hyper Mode; el cual tiene similitudes con lo que hemos usado anteriormente en las series, además se vio al final de **Super Metroid**. Por causa de la corrupción de **Phazon**, le damos al jugador la opción de cambiar a este modo en cualquier momento y volverse muy poderoso, lo cual abre varias habilidades basadas en la corrupción de **Samus**. Claro está que podrá ser muy fuerte durante este período, pero también tendrá la posibilidad de morir. Dependerá del jugador balancear este nuevo sistema. Naturalmente perderás la habilidad después de un tiempo límite o por el uso de las armas y cosas por el estilo. Tu corrupción llena el Hyper Mode, por lo que al disparar tus armas, tu barra de energía cambiará a un tipo distinto. Puedes permanecer en Hyper Mode por más tiempo o usar todo tu poder y perder el estado rápidamente; pero cada persona deberá afrontar los riesgos de sus decisiones. Este sistema será usado muy seguido en el juego y es una parte nueva que le estamos ofreciendo en **Prime 3**.

NP: ¿El juego tendrá un énfasis mayor en la acción con el nuevo control del Wii?

Kensuke Tanabe (Productor): Al ser parte de la serie de **Metroid Prime**, es importante mantener un estándar. Tendrá muchos elementos de exploración, así como de disparos. Pero a causa del control del Wii, podría ser más sencillo e intuitivo para los jugadores el dispararles a los enemigos; por esta razón posiblemente esté más enfocado en el estilo Shooter que nunca.

NP: ¿Cuáles son las cosas más importantes que aprendió el equipo de los dos primeros juegos y cómo están aplicando dichas lecciones en **Corruption**?

MP: Hemos aprendido muchas cosas; una de ellas es lo que a la gente le gustaría ver mejorado en el juego. Ciertas partes, como los aspectos retrospectivos (regresar al mismo lugar durante la misma aventura), son divertidos para algunas personas y frustrantes para otras. Nos fijamos en estos detalles y cómo los podemos mejorar para incluirlos en **Prime 3**. La exploración y la retrospectiva son fundamentales en la serie, de manera que no cambiarán, pero la forma en la que el jugador deberá realizar estos aspectos es en donde se harán mejoras. Lo mismo pasa con el nivel de dificultad; para nosotros, **Prime** fue un título hecho para fans de la saga y jugadores en general, al igual que **Prime 2**, pues ambos tuvieron una reducción en la dificultad. Yo pienso que el juego tendrá un buen reto, pero queremos asegurarnos de que una gran



Seguramente el control del Wii llevará a Prime 3 a donde ningún otro Shooter ha llegado.



Con el Command Visor, Samus puede invocar a su nave para mover cosas grandes.

variedad de gente pueda gozarlo. No creo que vayamos a cambiar fundamentalmente el juego, sólo es algo que tenemos en mente. No deseamos alejar a la gente que puede no identificarse con este género. Esas son el tipo de cosas que hemos aprendido de los dos títulos anteriores.

NP: A juzgar por el demo, el juego parece tener más cinemas que los dos primeros; ¿el equipo se está enfocando a esto?

> **"Hemos tomado conciencia para utilizar la tecnología... por razones de un gameplay sólido."**
> **Mark Pacini**

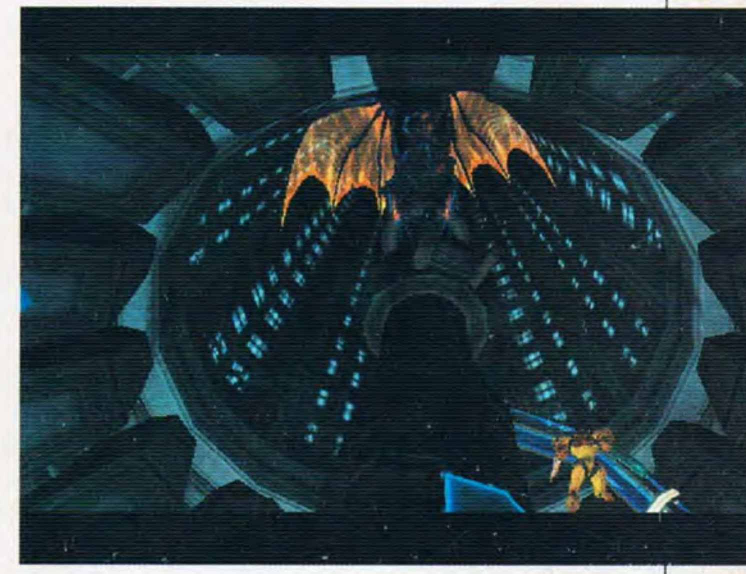
MP: Así es, estamos dándole más atención a esto porque el sistema es más poderoso que el GCN. Nos permite crear escenarios más grandes y muy bien detallados que en las versiones anteriores. No todo será dicho en los cinemas, sino también por el ambiente que te rodea, lo cual es muy importante y tratamos de hacer lo mismo con todos los lugares del juego. Hemos tomado conciencia para utilizar la tecnología no sólo para que las cosas se vean "bonitas", sino también por razones de un *gameplay* sólido. Por ejemplo, ver a la distancia; es importante para lo que sucede dentro del juego.
Byan Walker (Productor): Samus es parte de una lucha mayor.

NP: Díganos un poco sobre el papel que juegan los otros cazarrecompensas
MP: ¿Sólo un poco? [Risas] Hay otros cazarrecompensas en el juego que están muy involucrados en la historia de la corrupción. Con las cosas que le pasan a **Samus**, ella puede notar el resultado de lo que sucederá a través de estos otros personajes. El tema de la corrupción es un elemento común dentro del juego. Los cazarrecompensas no son sólo otros sujetos en el juego; son importantes para la historia y lo que podría sucederle a **Samus**.

NP: La serie **Prime** es conocida por ser una de las más impresionantes en cuanto a gráficos en el GCN. ¿Qué piensan desde un punto de vista de un hardware más potente?
BW: Obviamente es una máquina más poderosa; hemos podido mejorar todos los aspectos del juego como resultado en **Prime 3**. Tenemos una gran mejora visual; el sistema de animación toma ventaja del nuevo sistema y los escenarios son significativamente más grandes. Lo más notable es la amigable relación entre el sistema y el desarrollador. El poder no es nada si no lo puedes usar y ése ha sido un gran factor para nosotros. Hemos creado un mejor contenido mas rápido con el Wii.

NP: ¿**Corruption** será un título de lanzamiento?
BW: Si.

NP: ¿**Samus** visitará varios planetas en el juego y tendrá escenas donde volaremos en naves?
MP: Si, **Samus** viajará a otros planetas. Es parte importante del tema de la corrupción y su historia que **Samus** vaya a otros mundos. De hecho, ella estará deteniendo la corrupción en varios planetas y podrá usar su nave, no necesariamente para volar a dichos lugares, sino que estamos usando su vehículo en una nueva forma en **Prime 3** con un nuevo aditamento llamado Command Visor, el cual le permite controlar la nave desde una perspectiva de tercera persona para ejecutar otras funciones con el ambiente. Por ejemplo, podrá llegar y soltar bombas o levantar objetos pesados por ti, inclusive para llegar a otros lugares. Tu nave se convertirá en otro accesorio en tu arsenal, lo cual pensamos que será toda una nueva manera de usar la nave dentro de la aventura de **Metroid Prime 3**, más allá de sólo volar de uno de los planetas a otro.





Prime 3 tiene escenarios más grandes y complejos que sus predecesores de GCN.



NP: ¿Podremos viajar entre planetas de manera libre?
MP: Absolutamente. Al igual que en aventuras previas, en la saga de **Metroid** es fundamental el regresar a lugares que ya habías visitado al tener una nueva arma o habilidad para explorar más o abrir un nuevo camino; así que definitivamente lo mismo se mantendrá en **Prime 3**.

NP: ¿Habrá otros tipos de visores como el que nos acabas de mencionar, y si es así, podrías platicarnos más acerca de ellos y sus funciones dentro del juego?

MP: Más allá del Command Visor está el Combat Visor y el Scan Visor, los cuales aparecieron en juegos anteriores. Además estamos trayendo de regreso el X-ray Visor para este juego. En algunos de los **Metroids** previos, algunas veces la gente no empleaba los visores como deberían ni al máximo porque **Samus** tenía una gran cantidad de habilidades. Nos aseguramos de que con ayuda del X-ray Visor no solamente veas a través de las paredes o las plataformas invisibles que de cualquier modo están ahí, sino que el visor tenga relación con sus nuevas habilidades. Por ejemplo, uno de los rayos que **Samus** obtendrá le permite disparar traspasando las paredes, de manera que puede combinar el X-ray Visor para ver a través de los objetos y apuntarle a algunas cosas detrás del muro que normalmente no podrías ver con ayuda de dicho rayo. Y hablando de los rayos, estamos haciendo un sistema ligeramente distinto en **Metroid Primer 3** en relación con el de los **Prime 1** y **2** en donde tenías rayos diferentes seleccionables. En **Prime 3**, tenemos un sistema similar al de **Super Metroid**. Pensamos que dicha forma de apilar funciona bastante bien, especialmente para lo que tratamos de hacer con este juego, de manera que el rayo se apilará y mantendrá sus características aun si tienes distintas armas encima. Y lo mismo pasa con todo el armamento de Samus; sus rayos, misiles e inclusive los rayos sujetadores se apilan también.

NP: ¿Qué papel jugarán los **Metroids** en esta nueva experiencia?
MP: Ellos están de vuelta. De hecho hemos recibido muchos comentarios acerca de cómo los **Metroids** no han tenido suficientes apariciones en los juegos de la serie **Metroid Prime**. Aunque la historia de la saga **Prime** no involucra necesariamente a los **Metroids**, sentimos que son muy importantes para la franquicia. Además, a la gente le gusta verlos, es algo ciertamente muy nostálgico. Definitivamente los **Metroids** regresarán, pero además servirán para un propósito definitivo en la historia y verás mucho más de ellos en este juego

NP: ¿Y qué hay de los **Chozo**? ¿Tendrán ellos algún papel en **Metroid Prime 3: Corruption**?
MP: Estee ... sí. [Risas]

NP: ¿Tendremos algo similar a los mundos de la luz y la oscuridad como en **Echoes**?
MP: No, eso fue solamente para ese planeta en particular.

> **"Definitivamente los Metroids regresarán... y verás mucho más de ellos en este juego."**
> **Mark Pacini**

NP: ¿Tendremos la posibilidad de un *multiplayer* para **Prime 3** o de un juego empleando el Wi-Fi?
BW: No habrá *multiplayer* en **Metroid Prime 3** del mismo modo que el que tuvimos en **Metroid Prime 2**.
No obstante, estamos emocionados con las oportunidades que el WiiConnect24 nos ofrece y consideramos seriamente una variedad de funciones diferentes para sacar provecho de esto.

NP: ¿Alguna cosa extra que quisieran dar a conocer a nuestros lectores acerca del juego?
KT: Como podrán saber, este es el último juego de la trilogía de **Metroid Prime**. Pero al mismo tiempo, seguiremos expandiendo la franquicia. Ya vieron un ejemplo de esto con **Metroid Prime Hunters** para el NDS.

NP: ¿Qué hay en el futuro para Retro? ¿Llevarán a **Metroid** en una dirección distinta o veremos algo nuevo?
BW: Retro no cerrará cuando terminemos con **Metroid Prime 3**. [Risas] Pero estaremos viendo nuevos retos.
MP: ¿En qué les gustaría que trabajáramos?

NP: Sería bueno ver algo totalmente nuevo, estaría bien ver a Retro hacer algo original.
BW: Somos afortunados por tener a tantos talentosos desarrolladores y creo que un nuevo reto será una buena opción para que ejerciten su cerebro creativo.


Con ayuda del Nunchuk, podrás usar el rayo sujetador para quitarles los escudos a tus enemigos .




La acción tendrá un incremento en Metroid Prime 3: Corruption.





New Super Mario Bros.
NINTENDO DS

Secretos varios

Secreto	¿Cómo activar?
Juega como Luigi en el modo individual	En la pantalla de "Select a File", mantén presionados los botones L y R y elige uno de tus archivos guardados con el botón A. Ahora podrás jugar como Luigi en lugar de Mario.
Quinto Wallpaper	Después de que termines el juego y aparezca el fondo azul, aparecerá la Toad House en el mundo uno, podrás darte cuenta de que el último wallpaper de la derecha es una línea punteada. Para activarlo, termina cada escenario y encuentra todas las salidas secretas, incluyendo el pago para abrir los caminos hacia las Toad Houses). Al hacerlo, el Toad House azul tendrá el wallpaper final a cambio de 20 Star Coins.
Salva en cualquier parte	Para guardar tus avances en cualquier parte del mapa, termina el castillo final del mundo 8. Cuando reinicies, tendrás una estrella junto a tu archivo y obtendrás la opción "Save" agregada en el menú de la pantalla del mapa.
Ítems ilimitados en la Toad House	Finaliza cada nivel, incluyendo los de bonus.
Activa el Mundo 4	Derrota al jefe en el último castillo del mundo 2 como Mini Mario.
Activa el Mundo 7	Vence al jefe en el último castillo del mundo 5 como Mini Mario.



Teen Titans
NINTENDO GAMECUBE

Habilita nuevos personajes para la modalidad Master of Game

Secreto	¿Cómo activar?
B. B. el empleado MMM	Completa el nivel Thriller Driller.
B.B. The Clown	Finaliza la segunda parte del nivel Magic Mayhem.
Blackfire	Acaba el nivel City Night Showdown.
Blocker	Termina el nivel Urban Chaos.
Bumble Bee	Completa la primera parte del nivel Magic Mayhem.
Bunnyguard	Finaliza la primera parte del nivel Magic Mayhem.
Cinderblock	Acaba el nivel City Night Showdown.
Control Freak	Concluye el nivel Dock Duel.
Cyclone	Finaliza el nivel Hive Academy.
Dr. Light	Completa la segunda parte del nivel Jail of Horror.
Fang	Acaba la primera parte del nivel Jail of Horror.
Gizmo	Completa el nivel Hive Academy.
Hive Soldier	Acaba el nivel Titan Tower.
Hotspot	Concluye la segunda parte del nivel Jail of Horror.
Jinx	Termina el nivel Hive Academy.
Mad Mod	Completa el nivel City Night Showdown.
Mammoth	Acaba el nivel Hive Academy.
Mumbo Jumbo	Finaliza la segunda parte del nivel Magic Mayhem.
Plasmus	Termina la segunda parte del nivel Jail of Horror.
Plasmus Kid	Concluye la primera parte del nivel Jail of Horror.
Red Raven	Completa la segunda parte del nivel Jail of Horror.
Red X	Acaba la segunda parte del nivel Magic Mayhem.
Robin the Apprentice	Finaliza el nivel Final Clash.
Slade	Termina el nivel Final Clash.
Slade Minion	Completa el nivel Danger Yard.
Speedy	Acaba el nivel Slade Ambush.
Terra	Termina el nivel Dock Duel.
Trigon	Finaliza el nivel Slade Ambush.
White Raven	Concluye el Power Plant.
Wildebeest	Completa City Night Showdown Level

Activa nuevas arenas

Secreto	¿Cómo activar?
City Cathedral	Completa el nivel City Night Showdown.
Larry's World	Termina el nivel Danger Yard.
Mad Mansion	Acaba la primer parte del nivel Jail of Horror.
Mumbo's Big Top	Finaliza la segunda parte del Magic Mayhem.
Raven's Mirror	Completa el nivel Thriller Driller.
Sky Needle	Termina el nivel Titan Tower.
Slade's Lair	Acaba el nivel Final Clash.
The Hive	Finaliza el nivel Hive Academy.
Titan Tower	Completa el nivel Slade Ambush.

TMNT 3: Mutant Nightmare
NINTENDO GAMECUBE

Passwords para conseguir habilidades o trucos ocultos

Password	Secreto
LDMSLRDD	Cualquier hit de los enemigos es mortal.
SLLMRSLD	Todos los items de curación se vuelven Temaki Sushi.
MSRLSMML	El poder de ataque de los enemigos se duplica.
SLRMLSSM	El poder de defensa de los enemigos se duplica.
MSSRDLMR	Dino Armor Scroll nivel 2 de Donatello.
DLRLDMSR	Dino Armor Scroll nivel 3 de Donatello.
RLDMRMSD	Dino Armor Scroll nivel 2 de Leonardo.
MLMSRRDS	Dino Armor Scroll nivel 3 de Leonardo.
SRDMMLRS	Dino Armor Scroll nivel 2 de Michelangelo.
LSMRRDSL	Dino Armor Scroll nivel 3 de Michelangelo.
DRMDLLRS	Dino Armor Scroll nivel 2 de Raphael.
SMRDRSLD	Dino Armor Scroll nivel 3 de Raphael.
DMLDMRLD	Los items de curación ya no están disponibles.
RRDMLSDL	La barra de Ougi siempre está llena.
LLMSRDMS	Los shuriken ya no están disponibles.
LMDRRMSR	Las tortugas pueden cargar shurikens ilimitados.
MDLDSSLR	Las tortugas no reciben daño.
RMLDDSML	Habilita una escena de Casey y April.

Consigue los DVD secretos

Secreto	¿Cómo activar?
Película de April O'neil	Encuentra el DVD en Free Battle Mission 1.
Película de Battle Nexus	Halla el DVD en Raphael's Nightmare 1.
Película de Battle Shell	Descubre el DVD en Freebattle 6.
Película Casey y April	Termina la pesadilla final.
Película de Casey Jones	Halla el DVD en Free Battle 4.
Película de Donatello 2	Encuentra el DVD en Raphael's Nightmare 2
Película 3 de Donatello	Consigue el DVD en Free Battle 13.
P. de Foot Tech Ninja	Obtén el DVD en la misión 8, episodio 3.
Película de Fugitoid	Descubre el DVD en Freebattle 3.
Película de Hover Board	Encuentra el DVD en la misión 5, episodio 1.
Película 2 de Leonardo	Halla el DVD en Free Battle 12.
Película de Leonardo	Obtén el DVD en Donatello's Nightmare 1.
Película de Michelangelo	Encuentra el DVD en Michelangelo's Nightmare 1.
Película 2 de Michelangelo	Halla el DVD in Free Battle 13.
Visor de películas	Colecciona al menos un DVD.
Película de Ninja Turtles	Localiza el DVD en Free Battle 8.
Película 3 de Raphael	Encuentra el DVD en Free Battle 12.
Película de Raphael	Descubre el DVD en Raphael's Nightmare 3.
Película 2 de Raphael	Obtén el DVD en la misión 11, episodio 2.
Película de Shredder	Halla el DVD en la Misión 9 Episodio 3.
Película de Splinter	Encuentra el DVD en la misión 13, episodio 2.
Película de Sword of Tengu	Descubre el DVD en la misión 15, episodio 3.
Película de The Foot	Consigue el DVD en Free Battle 9.
Película de Traximus	Encuentra el DVD en la Misión 8 Episodio 1.
Película de Utroms Among Us	Halla el DVD en Free Battle 10.

Activa nuevas arenas de combate

Secreto	¿Cómo activar?
Free Battle 10	Termina la misión 13, episodio 3.
Free Battle 11	Completa la misión 17, episodio 3.
Free Battle 12	Finaliza The Final Nightmare.
Free Battle 13	Acaba The Final Nightmare.
Free Battle 4	Completa la misión 16, episodio 1.
Free Battle 5	Termina la misión 5, episodio 2.
Free Battle 6	Finaliza la misión 7, episodio 2.
Free Battle 7	Acaba la misión 12, episodio 2.
Free Battle 8	Completa la misión 17, episodio 2.
Free Battle 9	Termina la misión 7, episodio 3.
Freebattle 1	Completa la misión 1, episodio 1.
Freebattle 2	Finaliza la misión 5, episodio 1.
Freebattle 3	Acaba la misión 10, episodio 1.





Hi Hi Puffy AmiYumi: Kaznapped
GAME BOY ADVANCE

Trucos varios

Secreto	¿Cómo activar?
Música de fondo	Consigue todos los instrumentos en el Mundo 3.
Bikini costume	Termina el Time Limit del Mundo 4 en Time Attack.
Cowboy costume	Completa el Time Limit del Mundo 1 en Time Attack.
Encore Mode	Finaliza el World Tour Mode.
Grass Skirt Costume	Termina el Time Limit del Mundo 2 en Time Attack.
Dificultad Hard	Completa World Tour at Normal.
Selección de Máquina para el Tour Bus	Finaliza el juego Tour Bus del Backstage.
Ninja Costume	Acaba el Time Limit del Mundo 7 en Time Attack.
Pajama Costume	Completa el Time Limit del Mundo 3 en Time Attack.
Juega el Mundo 2 en Time Attack Mode	Acaba el Mundo 2 en Encore Mode.
Juega el Mundo 3 en Time Attack Mode	Finaliza el Mundo 3 en Encore Mode.
Juega el Mundo 4 en Time Attack Mode	Termina el Mundo 4 en Encore Mode.
Juega el Mundo 5 en Time Attack Mode	Finaliza el Mundo 5 en Encore Mode.
Juega el Mundo 6 en Time Attack Mode	Completa el Mundo 6 en Encore Mode.
Juega el Mundo 7 en Encore Mode	Consigue todos los instrumentos en el Mundo 5.
Juega el Mundo 7 en Time Attack Mode	Acaba el Mundo 7 en Encore Mode.
Primative Costume	Termina el Time Limit del Mundo 5 en Time Attack.
Repetición de tutorial	Cursa por completo el tutorial.
Efectos de sonido	Consigue todos los instrumentos del Mundo 4.
Super Hero Costume	Termina el Time Limit en el Mundo 6 en Time Attack.
Time Attack Mode	Finaliza el Mundo 1 en Encore Mode.
Juego Tour Bus	Acaba el Mundo 7 de Encore Mode en la mayor dificultad.
Ve el primer final y los créditos 1	Completa World Tour en normal.
Ve el segundo final y los créditos 2	Acaba World Tour en la mayor dificultad.
Ve el prólogo	Junta todos los instrumentos en el Mundo 1.
Bonus del Mundo 1 (Foto)	Consigue las 99 notas musicales del Mundo 1.
Bonus del Mundo 2 (Foto)	Reúne las 99 notas musicales del Mundo 3.
Bonus del Mundo 3 (Foto)	Obtén las 99 notas musicales del Mundo 3.
Bonus del Mundo 4 (Foto)	Adquiere las 99 notas musicales del Mundo 4.
Bonus del Mundo 5 (Foto)	Consigue las 99 notas musicales del Mundo 5.
Bonus del Mundo 6 (Foto)	Junta las 99 notas musicales del Mundo 6.
Bonus del Mundo 7 (Foto)	Reúne las 99 notas musicales del Mundo 7.

NBA Street V3
NINTENDO GAMECUBE

Secreto	¿Cómo activar?
50,000 SP	Completa el Street Challenge.
Todos los items del Court Creator	Finaliza el Street Challenge.
Todas las estrellas de la NBA	Acaba el Street Challenge.
Todas las Street Legends	Completa el Street Challenge.
Todos los items de la V3 Store	Termina el Street Challenge.
Brighton Beach	200 rep.
Dyckman	400 rep.
Dyckman (noche)	550 rep.
Gun Hill	300 rep.
Gun Hill (noche)	450 rep.
MacGregor Park	150 rep.
Mosswood	500 rep.
Mosswood (noche)	650 rep.
Rucker Park	600 rep.
Rucker Park (noche)	700 rep.
The Dome (noche)	125 rep.
Venice Beach	250 rep.
Venice Beach (noche)	350 rep.



Lego Knight's Kingdom
GAME BOY ADVANCE

Introduce los siguientes códigos durante el juego.

Código	Secreto
YZZVZYZ	Todas las historias al 100%, todas las piezas de la armadura de VladeK, todas las partes de llaves perdidas, todas las gemas, Lord VladeK activado, modalidad Last Man Standing activada.
TVPGGYZ	Citadel of Orlan 100% completo.
WTZKFKZ	Danju's Story 100% completa.
YVPFBYZ	Desolate Moorlands 100% completo.
VVZPVYZ	Free the King 100% completo.
KVPZPYZ	Grand Tournament 100% completo.
IFSHBDP	Jayko's Story 100% completa.
SFVBFBZ	Rascu's Story 67% completa.
WTVFBFZ	Santi's Story 100% completa.
DBBHBDD	Trials of Jayko 100% completo.

Nicktoons: Freeze Frame Frenzy
GAME BOY ADVANCE

Haz las siguientes actividades (en orden) para habilitar nuevos mundos.

Secreto	¿Cómo activar?
Arnold	Completa el 60% de la galería de imágenes.
Danny Fenton	Consigue el 20% de la galería de imágenes.
Invader Zim	Termina el juego.
Jimmy Neutron	Acaba el juego.
Tommy Pickles	Reúne el 40% de la galería de imágenes.

Realiza lo siguiente para activar a nuevos personajes

Secreto	¿Cómo activar?
Mundo All Grown Up	Termina el mundo de Danny Phantom.
Mundo de Danny Phantom	Concluye el mundo Ocean Shores.
Nave de Invader Zim	Acaba el mundo All Grown Up.
Mundo Ocean Shores	Finaliza el mundo Spongebob.
Mundo Spongebob	Termina el mundo fairly odd parents.

Over the Hedge
NINTENDO GAMECUBE

Obtén todos los secretos.

Secreto	¿Cómo activar?
Ataque: Energy Level 2	Completa los 75 objetivos.
Ataque: Energy Level 3	Acaba los 110 objetivos.
Ataque: Finishing Moves	Termina los 20 objetivos.
Ataque: Ground Pound	Finaliza los 50 objetivos.
Minijuego: Bumper Carts 1	Concluye los 15 objetivos.
Minijuego: Bumper Carts 2	Consuma los 45 objetivos.
Minijuego: Bumper Carts 3	Completa los 80 objetivos.
Minijuego: Bumper Carts 4	Acaba los 115 objetivos.
Minijuego: Race Track 1	Termina los 25 objetivos.
Minijuego: Race Track 2	Finaliza los 60 objetivos.
Minijuego: Race Track 4	Concluye los 125 objetivos.
Minijuego: Range Driver 1	Consuma los 10 objetivos.
Minijuego: Range Driver 2	Completa los 40 objetivos.
Minijuego: RC Rally 3	Acaba los 90 objetivos.

Taz Wanted
NINTENDO GAMECUBE

Secreto	¿Cómo activar?
Galería de arte 01	$ 10,000
Galería de arte 02	$ 30,000
Galería de arte 03	$ 60,000
Galería de arte 04	$ 110,000
Galería de arte 05	$ 185,000
Galería de arte 06	$ 285,000
Galería de arte 07	$ 535,000
Galería de arte 08	$ 1,035,000
Galería de arte 09	$ 1,785,000
Galería de arte 10	$ 2,785,000

Scooby Doo! And the Cyber Chase
GAME BOY ADVANCE

En el menú principal, ve a la opción de passwords e introduce lo siguiente.

Secreto	¿Cómo activar?
PSKYK1DS	En las arcadias con todo.
GH@TRGHL	Pelea contra Gator Ghoul.
1R@NFYC3	Lucha contra Old Iron Face.
1CR33P3R	Pelea contra The Creeper.
WH@DNN1T	Ve el final.
X@X#V7FF	Boardwalk (nivel).
LCW72VBL	Coliseum (nivel).

Harvest Moon: Magical Melody
NINTENDO GAMECUBE

Realiza ciertas tareas para obtener nuevos aldeanos.

Secreto	¿Cómo activar?
Dan	Haz que Ronald abra la Paradise Orchard.
Dia y Gina	Embarca 30 hierbas, posiblemente necesites un corazón con Alex y/o Martha.
Duke, Gwen, y Doug	Atiende la Spring Horse Race en Spring 17.
Henry	Planta tres árboles de frutas.
Katie	Logra que se abra el Cafe Callaway.
Louis	Atiende el festival de fuegos artificiales Summer 24.
Maria	Ve a algún festival.
Meryl	Ofrécele tu amistad a Ronald.
Nami	Atiende el festival Swimming/Ocean en Summer 3.
Ronald	Planta un árbol de frutas.
Saibara	Embarca una buena arcilla.

Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day
NINTENDO DS

Consigue lo siguiente para activar nuevos contenidos

Secreto	¿Cómo activar?
Modo difícil para el juego Calculations x 100	Consigue 11 sellos o logra menos de 90 segundos.
Modo difícil para el juego Head Count	Reúne 9 sellos.
Modo difícil para el juego Triangle Math	Junta 17 sellos.
Juego Head Count	Adquiere 3 sellos.
Juego Low to High	Consigue un sello.
Opción para diseñar sellos	Obtén 7 sellos.
Juego Syllable Count	Junta 2 sellos.
Juego Time Lapse	Adquiere 15 sellos.
Opción de Tips	Reúne 5 sellos
Juego Triangle Math	Consigue 13 sellos.
Voice Calculation game	Adquiere 20 sellos.
Hard mode for Calculations x 100 game	Consigue 11 sellos o logra 90 segundos.

Looney Tunes: Back in Action
NINTENDO GAMECUBE

Introduce los passwords en la pantalla de opciones.

Código	Secreto
PASSPORT	Acceso a todas las áreas.
DANGERD	Traje de Danger Duck.
AMUNKEY	Gana $500 extras.
HENSAWAY	Ataque Hen Grenade.
TOUGHAGE	Invulnerabilidad.
GOBBLE	Revela las puertas Gossamer en Warner Bros. Studios.
SLAPPY	Pez Slappy.
WEENY	Habilita el ACME Shrink Ray.
CANNON	Activa el traje de Cannon Ball.
OUTTAKE	Batalla Duck Danger.
FURRYOUS	Minijuego de Wile. E. Coyote.

Men in Black II: Alien Escape
NINTENDO GAMECUBE

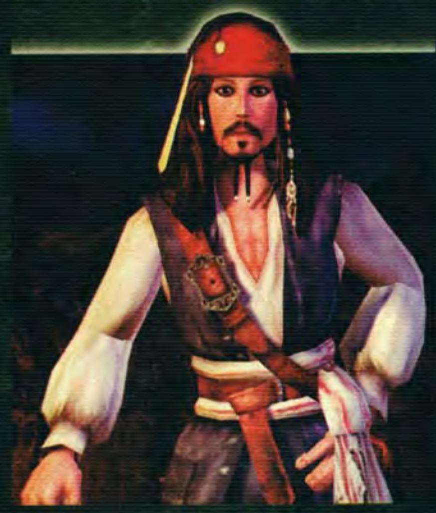
Passwords para los niveles.

Secreto	¿Cómo activar?
Ataque: Energy Level 2	Completa los 75 objetivos.
Arriba, abajo, B, R, izquierda, L, derecha, A, R, X, arriba, R	Datos del agente.
X, L, B, L, abajo, Y, R, derecha, A, izquierda, R, Y	Datos del Alien.
X, arriba, L, izquierda, Y, A, R, B, derecha, R, X, B	Todas las habilidades de combate.
Arriba, abajo, A, X, R, Y, Y, izquierda, B, L, L, derecha	Todas las armas a su máximo poder.
R, Y, abajo, abajo, A, L, izquierda, X, derecha, Y, R, L	Boss Mode.
Abajo, arriba, A, X, abajo, arriba, A, X, L, L, X, B	No tiras tus armas.
Izquierda, A, Y, arriba, A, abajo, X, L, izquierda, R	Efecto de área completa.
Izquierda, B, Y, derecha, L, X, izquierda, R, R, Y	Beam al máximo.
Izquierda, derecha, arriba, abajo, L, B, Y, R, izquierda, abajo, X, X	Bolt al máximo.
Derecha, Arriba, X, L, Izquierda, Izquierda, L, Izquierda, B, Izquierda	Homing al máximo.
L, R, B, L, abajo, arriba, L, derecha, izquierda, A	Spread al máximo.
Derecha, A, R, Y, arriba, L, A, izquierda, L, B, A, R	Invencibilidad.
R, Y, izquierda, B, X, L, izquierda, arriba, A, abajo, L, X	Selección de nivel.
B, L, R, B, Y, abajo, X, A, derecha, L, A, arriba	Unlock Secret FMVs



¡Vuelve a zarpar hacia el horizonte!

El capitán del **Black Pearl**, **Jack Sparrow** no deja de meterse en problemas. Después de los eventos de **The Curse of the Black Pearl**, el legendario **Davy Jones**, capitán del **Flying Dutchman**, busca a **Jack** para arreglar un asunto pendiente. El tiempo está en contra del pirata, pues si no encuentra la manera de saldar su deuda con **Davy Jones**, será condenado a servirlo eternamente. Los compañeros de infortunios de **Jack**, **Will Turner** y **Elizabeth Swann**, ven frustrada su boda gracias al torbellino de problemas del capitán; para arreglar todo, deben unirse nuevamente con él en una nueva aventura para salvar el alma de **Jack**.



Bienvenido a bordo

Obviamente, **Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest** para Nintendo DS está basado en la película del mismo nombre por parte de Walt Disney Pictures, y sigue la misma trama. La acción de esta emocionante aventura se lleva a cabo con perspectiva de tercera persona, en donde controlarás a los personajes principales de la historia para tratar de salvar el alma de **Jack Sparrow**. Prepara tu espada, pues tendrás que explorar y combatir en extensos escenarios en busca de tesoros y el legendario **Dead Man's Chest**. Pero no será una tarea sencilla, los secuaces de **Davy Jones** no temen a nada con tal de lograr su objetivo; de tu habilidad dependerá tener éxito en la aventura tan peligrosa en la que te embarcarás.







- **Compañía: Buena Vista Games.**
- **Desarrollador: Amaze Entertainment.**
- **Clasificación: Teen.**
- **Categoría: Acción/Aventuras.**
- **Jugadores: 1-2**



Davy Jones y la tripulación del Flying Dutchman

Tres personajes a elegir

Si eres fan de la serie de **Pirates of the Caribbean** te complacerá saber que podrás controlar al valeroso **Will Turner**, a la bella **Elizabeth Swann** y al mismísimo **Jack Sparrow**; cada uno cuenta con su personalidad característica y movimientos acordes a su estilo de pelea. El trío de héroes cuenta con una buena variedad de ataques y movimientos para poder hacer frente a los marineros del **Flying Dutchman**; también puedes ejecutar combos; cada uno de los personajes tiene animaciones fluidas y muy buenos gráficos.



Escenas y elementos

Dead Man's Chest está conformado por 19 niveles distintos llenos de peligros, enemigos y elementos característicos de la película; cada escenario está cuidadosamente ambientado para darle un toque de realismo muy bien logrado. Un detalle que se nos hizo genial fue la incursión del armamento; en la mayoría de los juegos de este tipo, los personajes traen alguna especie de arma básica y tal vez una o dos secundarias; en **DMC** tienes una variedad más extensa, son 17 armas distintas que varían entre espadas y pistolas.

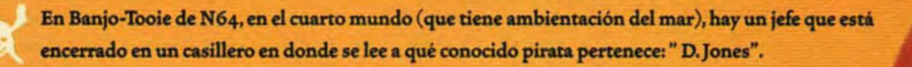
Buen juego

Normalmente los juegos basados en cintas son bastante sencillos y sólo se pueden recomendar a los fans; pero la segunda entrega de **Pirates of the Caribbean** tiene una genial adaptación que ofrece un buen *gameplay*, un sólido *engine* en 3D y fluidez en los movimientos y animaciones de los personajes. Lo mejor de todo son los elementos interactivos que puedes encontrar a lo largo de los escenarios; hay momentos espectaculares como disparar cañones, pero sin duda es más divertido activar trampas para acabar con los secuaces de **Davy Jones**.





Curiosidades del mar



En un episodio de SpongeBob SquarePants, Mr. Krabs es condenado por su avaricia al casillero de Davy Jones. El Flying Dutchman es personificado como un fantasma encargado de llevarse las almas al casillero (lleno de calcetas olorosas).

En Banjo-Tooie de N64, en el cuarto mundo (que tiene ambientación del mar), hay un jefe que está encerrado en un casillero en donde se lee a qué conocido pirata pertenece: " D. Jones".

Pirates of the Caribbean: Dead Man´s Chest es la primera ocasión en la que el actor Johnny Depp ha caracterizado al mismo personaje en más de una película.

¡Cooperativo!

Los legendarios NES y SNES fueron los mejores sistemas en donde pudimos jugar títulos cooperativos que hicieron época como la serie **Contra**, los **Double Dragon**, **Battletoads** y muchos otros más. Lamentablemente, a partir del N64 este tipo de juegos escasearon muchísimo y hoy día son pocos los que nos permiten vivir aventuras en donde puedes jugar con un compañero y no contra él. **Dead Man´s Chest** es una excelente opción para quienes disfrutaban aquellos días en el que el trabajo de equipo rendía frutos y era más divertido. ¡No hay nada mejor que contar con la ayuda de un amigo para enfrentar a los 29 tipos distintos de enemigos y jefes!



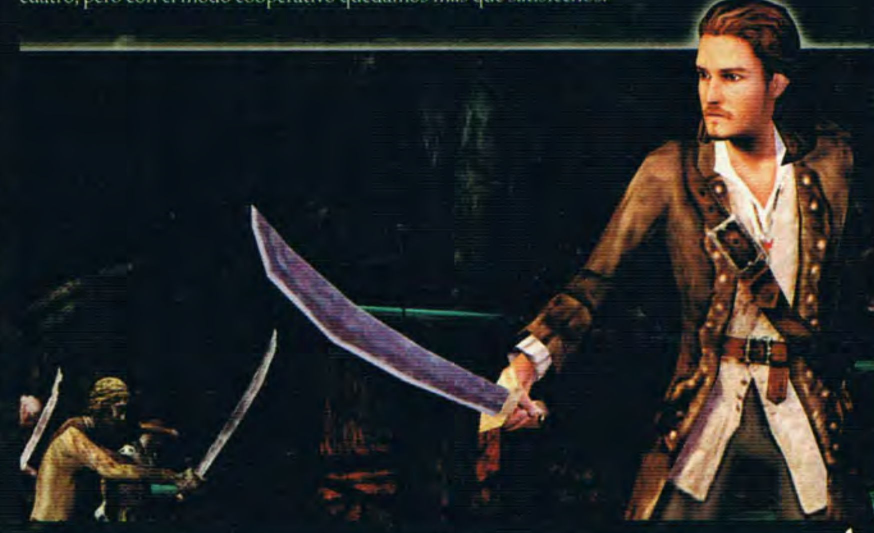
¿Quién es Davy Jones?

Si no has visto la película, o si deseas conocer más acerca de este enigmático personaje, te comentaremos un poco de **Davy Jones**. Él es la versión oceánica del **Diablo**, muy concurrido en las historias de marineros y en la mitología de los demonios. Él trafica con las almas de los hombres del mar; de hecho, se dice que el casillero de **Davy Jones** es el lugar de descanso de los marineros ahogados (metafóricamente) y es una manera de decir que alguien será eliminado: "¡Mándenlo al casillero de **Davy Jones**!" En la cinta en cuestión, está personificado como una mezcla entre hombre y calamar, con una barba de tentáculos; es capitán de **The Flying Dutchman** (conocido como el **Holandés Errante** en nuestro país), el legendario navío condenado a navegar eternamente.



Minijuegos para descansar

Ser un pirata es un trabajo extenuante, ¡es hora de divertirse un poco y relajarse de la búsqueda de tesoros! **Dead Man´s Chest** contiene varios minijuegos: Walk the Plank, Shoot the Monkey y Boom Barge, además de otros retos en donde podrás elegir a varios personajes, incluyendo a algunos carismáticos enemigos como **Mortician**, **Cannibal Warrior**, **Voodoo Doll** y **Captain Pirate**. Lo mejor de todo es que puedes jugarlos tú sólo o contra un compañero; hubiera sido mejor un mutliplayer de cuatro, pero con el modo cooperativo quedamos más que satisfechos.



Despedida

Pirates of the Caribbean: Dead Man´s Chest es una excelente adaptación de la película; tiene muy bien cuidados los elementos más importantes de un videojuego como el *gameplay*, los valores físicos y un buen nivel de *replay value*. Tanto la cinta como el juego son muy recomendables y te motivan a investigar más acerca del mar y sus secretos; si quieres una aventura para tu NDS y estás harto de conseguir ítems, no puedes dejar pasar **Dead Man´s Chest**. ¡Leven anclas!

Rankings



Crow:8.0

Vaya que Buena Vista Games sí supo captar la esencia de la película, mostrándonos el sarcasmo y dualidad de **Jack Sparrow** y el aventurero cuate de sus compañeros. El aspecto gráfico está lleno de coloridos escenarios tridimensionales que te ponen ante varias de las locaciones de la película. Al ser tres personajes en selección, se vuelve aún más completo el *gameplay* que, por cierto, te puedo asegurar que se juega cómodamente y combina bastante bien el juego ordinario con la pantalla táctil.



Master:7.5

No he visto ninguna de las películas de los **Piratas del Caribe**, por lo que podré juzgar este título sin basarme en mis gustos cinematográficos. Se me hace un buen juego de acción, pero siento que en ocasiones se pone algo repetitivo, lo cual medio se compensa con los tres personajes que puedes elegir, pero aún así le faltó variedad a los movimientos, principalmente por que no explotan tanto la pantalla táctil. Yo te sugiero que mejor consigas algún otro juego si no eres muy fan de las cintas, una buena opción podría ser **Castlevania DoS**.



Panteón:9.5

Siempre me han apasionado los cuentos de piratas, de los misterios del mar y las aventuras épicas; y cuando vi **The Curse of the Black Pearl**, quedé encantado con la historia, personajes y todo el concepto. **Dead Man's Chest** continúa las peripecias de **Jack** y compañía con más espectacularidad que la primera cinta y lo mejor es que podremos experimentar las acciones de la película con la adaptación para el NDS; no te lo puedes perder.

1 10

MADDEN NFL 07

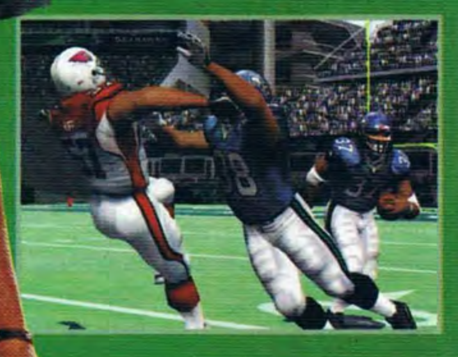


foto: EFE

SER EL NÚMERO UNO NO ES TAREA FÁCIL; ¿CREES TENER LO NECESARIO?

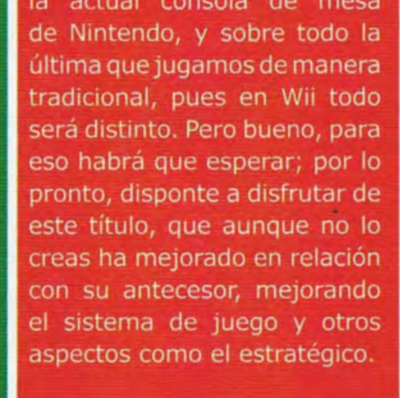
Algo más que no sean pases...

Si existe un aspecto al que siempre se le "meta mano" en los **Madden**, es al de lanzamiento de pases; que si con sólo un botón los das, o que si con el *Stick C* marcas la trayectoria, en fin, el caso es que ya como que se esperaba nada más que eso, una mejora en los pases; pero esta versión es diferente, ya que además de superar esto último (sí, se sigue experimentando), han prestado atención a otro aspecto prácticamente olvidado en los juegos de americano, pero que es igual de importante; nos referimos a las carreras, es decir, cuando en lugar de elegir lanzamiento, optas por la velocidad y fuerza de tus jugadores para anotar.









Como ya es toda una tradición, la serie de **Madden** hace su arribo a las consolas de Nintendo un año más, aunque esta versión es especial, ya que es la última que vemos para la actual consola de mesa de Nintendo, y sobre todo la última que jugamos de manera tradicional, pues en Wii todo será distinto. Pero bueno, para eso habrá que esperar; por lo pronto, disponte a disfrutar de este título, que aunque no lo creas ha mejorado en relación con su antecesor, mejorando el sistema de juego y otros aspectos como el estratégico.

A ver quién te detiene

Esta nueva modificación al *gameplay* está muy interesante, y es que una vez que decidas que vas a correr, debes seleccionar al jugador que va a tener el balón, y el resto se pondrá en una formación especial, tratando siempre de "limpiarte" el camino... pero lo verdaderamente novedoso es que por algunos segundos tú vas a poder controlar a los bloqueadores, e inmediatamente que cumplan con su labor, el cursor regresará al corredor. Esto pudiera parecer como algo simple, pero no es así, ya que cada ofensiva puede variar dependiendo de los bloqueadores que elijas, y es que hasta en eso debes fijarte, porque no es lo mismo que estés a la mitad del campo que a unas cuantas yardas de la zona de anotación.



Compañía: **Electronic Arts.** • Desarrollador: **Tiburón.**
Clasificación: **Everyone.** • Categoría: **Deportes.** • Jugadores: **4.**

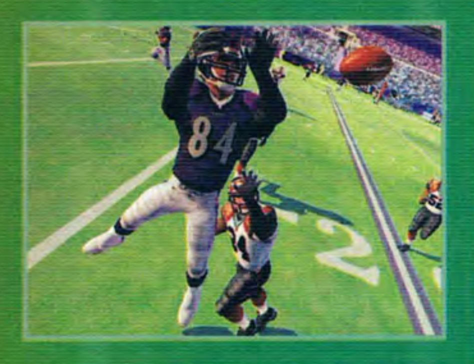
Protege el balón

En anteriores versiones era muy raro que alguien escogiera correr en lugar de pasar, ya que entre una de tantas cosas que tenías en contra, estaba que no podías esquivar los embates enemigos, o sea, sólo podías correr y ya, y todo lo demás dependía de tu habilidad con el control; pero obvio que como aquí están poniendo énfasis en los runnings, debían implementar algo, y eso es lo que ahora conoceremos como el *Truck Stick*, que es el *Stick C*. Cuando estemos corriendo y nuestros bloqueadores sean burlados, nos quedará esta última opción, la cual consiste en mover el *Stick C* en cualquier dirección, y dependiendo de ésta, nuestro jugador podrá agacharse o girar.

Protege el balón

En anteriores versiones era muy raro que alguien escogiera correr en lugar de pasar, ya que entre una de tantas cosas que tenías en contra, estaba que no podías esquivar los embates enemigos, o sea, sólo podías correr y ya, y todo lo demás dependía de tu habilidad con el control; pero obvio que como aquí están poniendo énfasis en los runnings, debían implementar algo, y eso es lo que ahora conoceremos como el *Truck Stick*, que es el *Stick C*. Cuando estemos corriendo y nuestros bloqueadores sean burlados, nos quedará esta última opción, la cual consiste en mover el *Stick C* en cualquier dirección, y de pendiendo de ésta, nuestro jugador podrá agacharse o girar.

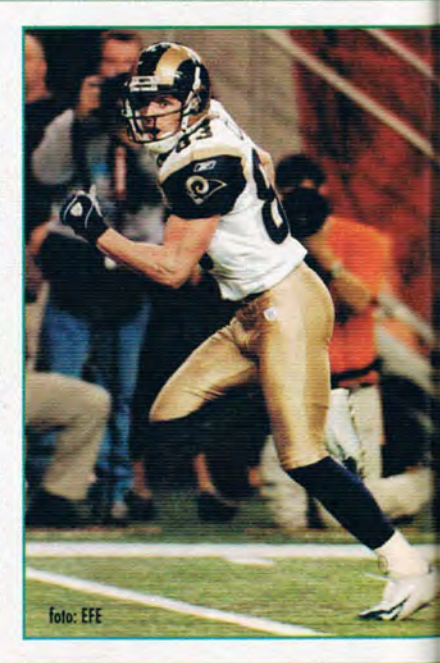
La efectividad de estos movimientos depende en gran medida de marcarlos con precisión, es decir, justo en el momento en el que están a punto de tirarte; pero otro factor que debes tomar muy en cuenta es que dependiendo Del jugador que tenga el balón, será su variedad de técnicas, o sea que no es lo mismo que estés controlando a un novato que a todo un profesional del deporte. Ya para terminar con esta mejora, te podemos comentar que los movimientos los puedes marcar de manera continua, lo que te permite hacer combinaciones para dejar en el pasto a varios jugadores a la vez, sólo que necesitas un poco de práctica para hacerlo correctamente.





TU CAMINO A LA GLORIA

Las opciones que tendrás de juego no han variado mucho, y podremos elegir el modo de temporada completa, donde jugarás todos y cada uno de los partidos que se dan en el año con el equipo que elijas, claro, para buscar tu calificación a las finales; o si de plano eres muy desesperado, puedes saltarte todo el lío de la temporada regular e iniciar directamente en los *Play Offs*, donde puedes seleccionar libremente a los equipos, de tal manera que la dificultad dependerá de tu elección. Además de esto, puedes jugar partidos de entrenamiento, ya sea tú solo contra el *CPU* o con hasta tres amigos más; pero lo verdaderamente relevante es el nuevo modo: **Superstar Hall of Fame**.


foto: EFE

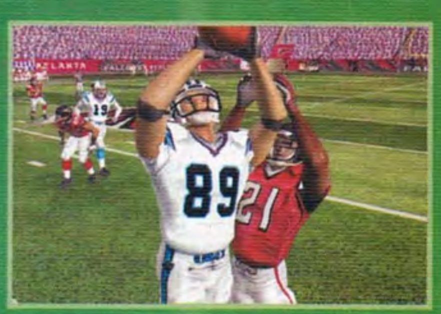
El salón de la fama

Si eliges participar dentro de esta modalidad, lo primero que vas a hacer será crear un jugador, y como es tradicional, escoger su posición. Hasta aquí todo parece normal, pero donde cambia el asunto es dentro de los juegos, ya que si tú decidiste ser *Quarterback*, por ejemplo, tu función en el campo sólo será pasar el balón, y nada más, es decir, tú solo vas a controlar a ese jugador, no vas a influir en las defensivas u otros aspectos que no correspondan a tu posición. La verdad resulta muy divertido, porque es como si jugaras con tus amigos en la escuela, cada quien con su rol en particular. El punto malo de esto es que cuando no seas requerido en el campo, tu actividad se limitará a observar todo desde la banca, lo cual puede ser desesperante; pero para evitarlo, ha sido incluida una opción con la que puedes adelantar el tiempo. Dependiendo de cómo te desempeñes dentro del campo de juego, tus compañeros te van a tener más confianza y te incluirán de manera frecuente en sus jugadas, tendiendo así más oportunidad de mejorar.

Mueve bien tus piezas

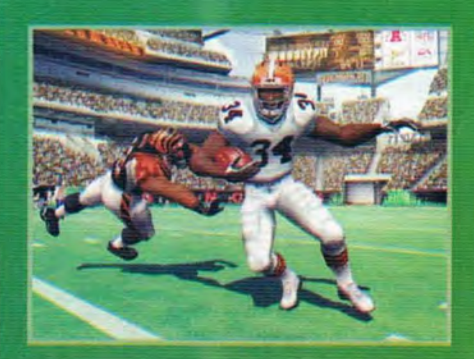
Está bien que ahora tenemos más opciones para desplazarnos dentro del campo de juego, pero gran parte de los encuentros se ganan desde afuera, en el "pizarrón"; porque tendremos a nuestra disposición decenas de opciones para el parado de nuestro equipo en cada jugada, tanto para defender como para atacar. Lo anterior te será más útil que antes porque la inteligencia artificial ha mejorado bastante.





¡Una gran anotación!

Francamente, con toda le emoción que traemos todos por ver la versión de Wii, pensábamos que **Madden** para Nintendo GameCube no seria más que una actualización de plantillas y nada más, pero nos da mucho gusto ver que en EA pusieron su mejor esfuerzo para que los fans de la franquicia no quedaran decepcionados y pudieran esperar con más tranquilidad la edición de la siguiente generación. Lo mejor sin duda es el nuevo sistema para planear mejor tus carreras, seguido de **Hall of Fame,** que te exigirá bastantes horas para terminarlo por completo.





Un jugador versátil

Conforme esto ocurra, tus cualidades se van a ir incrementando, hasta llegar al punto en que te podrás ubicar en otras posiciones. En este momento te debes estar preguntando por qué **Hall of Fame;** pues eso lo dejamos a que lo investigues tú ... está bien, te lo diremos, je, je, je. Resulta que si tu jugador se convierte en toda una superestrella, será inmortalizado en dicho salón; pero además de eso, tendrás el aliciente de que si juegas bien vas a obtener jugadores legendarios de su historia.

ranking



Master 8.0

Los **Madden** siempre habían sido muy complicados, con configuraciones distintas en cada edición, y por si fuera poco, nuevas combinaciones de botones para dar sólo un pase... por eso para mí esta versión es la mejor que he visto, porque el gameplay se ha modificado de tal forma, que permite que cualquier persona pueda jugarlo, y lo más importante, divertirse un muy buen rato. Quizá el único punto malo sea que en poco tiempo tendremos la edición para Wii, y ya no nos parecerá tan novedoso; pero para los conservadores, es una gran opción.



Crow 9.0

Quizá a muchos no les gusten los juegos de futbol americano y para ellos la saga de Madden es algo evitable; pero para quienes gustamos de recorrer el emparrillado será un medio perfecto para conducir a nuestros equipos hacia el **Super Bowl,** con los acertados comentarios de John **Madden** y todas las características de liga hasta el momento (nombres, estadios, etc.). El *gameplay* mejora un poco desde la versión 2006 y los gráficos también muestran avances. Sin duda es una gran opción para compartir con los cuates antes del inicio de la temporada.



Panteón 8.5

Como ustedes sabrán, los juegos de deportes no son mi fuerte; no obstante, si los conozco y puedo decirles que esta versión del afamado **Madden** es una muy buena opción para los aficionados a este rudo deporte. Tiene un gameplay muy amigable y muchos elementos para crear una experiencia bastante realista dentro del campo, ideal aun para quienes no hayan jugado algún título de futbol americano. Si ya tienes el soccer hasta la coronilla, dale una oportunidad a **Madden NFL 07** y te divertirás en grande. ¡No olvides invitar a tu papá!

1 10



QHDD...

¿qué hay dentro de...

Los detalles de Resident Evil 4

Por Spot

Existen muchos juegos muy buenos, franquicias llenas de personajes coloridos y buenas historias; pero hay ciertas aventuras que se distinguen por el magnífico trabajo por parte de los desarrolladores y todo el equipo creativo, quienes procuran darnos a los videojugadores un plus y no solamente decir "ya quedó, véndelo". Capcom es una de las compañías consentidas de los jugadores por sus excelentes series y títulos; un ejemplo es **Resident Evil**, la cual nos presenta una experiencia escalofriante y realista. Seguramente ya terminaste **RE4** varias veces, ¿pero te has fijado en todos los pequeños detalles del juego? Si no es así, te vamos a dar una lista de algunos de ellos para que puedas apreciar mejor el gran trabajo por parte del equipo de desarrollo y veas cómo no exageramos cuando alabamos a esta joya del Nintendo GameCube. Recuerda, muchas situaciones varían conforme a tus acciones durante la misión, así que ¡inténtalo todo!

Leon, Ashley, Luis y el Comerciante

- Si corres demasiado, **Leon** respirará con dificultad.
- Después del primer encuentro con **Krauser**, Leon tendrá la cicatriz del corte que le hace su oponente en la mejilla derecha durante el resto del juego. Por cierto, estas heridas (y la de **Krauser**) sanarán demasiado rápido gracias a que ambos están contaminados por **Las Plagas**.
- Cuando llueve, puedes ver cómo el agua cae en los hombros de **Leon**. Esto también se ve en donde hay agua.
- Si **Leon** está cerca de una explosión, se agachará y cubrirá su rostro.
- **Leon** puede usar su cuchillo en la batalla contra **Saddler**, pues el que arrojó para cortar la soga y salvar a **Ada** es el de **Krauser** (lo toma en el cinema después del primer encuentro).
- **Leon** y **Ashley** reaccionan (voltean en esa dirección) según el movimiento y aparición de los enemigos y otros elementos del juego, como los murciélagos.
- En la triste escena donde **Luis** es eliminado por **Saddler** (es una similar al momento cuando **Bishop** es atravesado por la **Alien Queen** en la película **Aliens**), puedes ver un botón de su camisa salir volando; si examinas el cuerpo posteriormente, verás que el botón falta en su atuendo, además de que notarás sus ojos cerrados.
- En la batalla de la cabaña, si le disparas a un enemigo cuando sujeta a **Luis**, éste te agradecerá; de igual forma, si apuntas en su dirección, se agachará como **Ashley**. Pero si le disparas demasiado, él mismo se encargará de ti.
- **Ashley** voltea en la misma dirección a donde **Leon** apunta; su cabello y falda se mueven en zonas con viento (o las cintas de su otro traje).
- Si te alejas de ella cuando está esperando a que la atrapes con el comando "catch", se preocupará y te preguntará "¿en dónde estás?"; lo mismo pasa cuando la pierdes de vista demasiado tiempo.
- Si ella está detrás de ti cuando eliminas a un enemigo, celebrará tu puntería. Y si está en tu camino mientras apuntas, se agachará rápidamente. De igual manera, si la rodean demasiados Ganados, se pondrá en cuclillas y moverá la cabeza con temor.
- **El Comerciante** puede ser eliminado, excepto en las escenas de Shooting Range, pero no cuenta como una muerte en la puntuación del final.
- Seguramente habrás notado que los enemigos no atacan al **Comerciante** (cuesta trabajo llevarlos a donde está, pero es posible); esto es porque está infectado por **Las Plagas**; puedes notarlo si ves de cerca con el Sniper sus ojos rojos.

Los enemigos

- Para darle un mayor realismo, es posible que los **Ganados** se hagan daño entre sí cuando un enemigo te ataca con algún tipo de arma arrojadiza.
- Al llegar por primera vez al pueblo, puedes espiar a los **Ganados** y verlos llevar a cabo sus actividades normales como acomodar la paja; si te quedas viendo lo suficiente, notarás que el sujeto se detiene a tomar aire.
- A pesar de que los enemigos traen armas arrojadizas infinitas, es un buen detalle el hecho de que si les disparas en el brazo, dejarán caer sus armas; además, puedes detenerlas en el aire si les tiras. Como detalle extra, si te hieren con una cuchilla, ésta goteará sangre... ¡gran detalle!
- Al caer al agua, los **Ganados** crean un gran chapuzón; a diferencia de cuando caen sus armas, donde el agua que salpican es menor. Si mueren ahí, se disolverán poco a poco en el agua.
- Si los enemigos mueren por explosiones, dejarán una gran mancha de sangre.
- En las escenas de noche, puedes ver los ojos rojos de los **Ganados** brillando en la oscuridad.

Los jefes

- Antes de subir a la lancha para enfrentar a **Del Lago**, dispárale repetidas veces al agua y verás cómo sale para devorarte.
- Todos y cada uno de los arpones que impacten a **Del Lago** se mantendrán en su piel hasta que lo elimines; y después de encajarle el primero, dejará una estela de sangre en el agua.
- Cuando hayas eliminado al primer **El Gigante**, observa su rostro con el rifle de Sniper y podrás ver sus últimos movimientos faciales antes de sucumbir por completo. Y también puedes escuchar sus gruñidos detrás de la puerta antes de enfrentar a **Del Lago**.
- Al pelear contra el segundo **El Gigante**, si éste agarra a **Ashley**, puedes hacer que la suelte si le disparas rápidamente en los brazos. También puedes ver sus huellas en el suelo después de la pelea. Si estás cerca de alguno de estos enemigos cuando lo acabas, tendrás que presionar una combinación de botones para esquivarlo al caer.
- En la escena donde combates por fin con **Bitores Mendez**, él cierra la puerta girando los picaportes; si examinas la puerta después de la batalla, podrás ver que efectivamente quedaron justo como **Bitores** los dobló.
- Al examinar en tu inventario el ojo falso de **Bitores**, verás cómo gotea continuamente; y si te fijas bien antes de la pelea, su abrigo tiene varios agujeros de bala; recordarás que **Ada** le disparó anteriormente.
- Otro detalle muy bueno es cuando **Leon** derriba el barril de gasolina; el fondo se distorsiona desde nuestra perspectiva indicando la naturaleza volátil del combustible. Lo mismo pasa con el efecto de las llamas y las explosiones a lo largo del juego.
- Después de vencer a **Mendez**, voltea a ver la casa y verás cómo sale humo de las ventanas.
- Con ayuda de la mira del rifle de Sniper podrás observar la saliva escurrir de la boca de los **Novistadors**. Si uno de estos enemigos logra eliminar a **Leon** con su saliva corrosiva, podrás ver su cráneo al disolverse su rostro.
- En la escena de los dos **El Gigante**, si te acercas a la lava después de haber tirado a uno de ellos cuando todavía no se cierra el compartimiento, serás atrapado por la agonizante criatura.
- Si le disparas a **Krauser** en la cabeza, le tirarás su boina; también notarás que le sale fluido amarillo cuando lo impactas con una bala, indicando que está infectado con **Las Plagas**.
- **Krauser** acaba con **Leon** de distintas maneras dependiendo del momento en el que falles la secuencia de botones durante la pelea de cuchillos.
- Durante la batalla contra **Saddler**, si eres alcanzado –y azotado- por una de las patas del jefe, notarás sangre goteando de la boca de **Leon**.



Varios

- **Leon** puede equipar los huevos como si fueran granadas (hasta aparecen en su cinturón), y si un **Ganado** es impactado, quedará momentáneamente inmovilizado. Si le disparas a un huevo cuando lo encuentras como ítem levantable, lo destruirás.
- Las granadas rojas y azules no funcionan si caen al agua, pero las verdes crean una explosión que salpica una gran cantidad de agua.
- El nombre de la pistola **Killer 7** es una referencia al juego del mismo nombre, también de Capcom, así como la **Matilda** es una referencia a la niña de la película **Leon: The Professional**.
- Con la mira térmica puedes ver todo de una manera muy realista; los enemigos, aves, peces, etc. También señala el punto débil de los jefes y los elementos destructibles del juego; la temperatura de las antorchas, luces e inclusive los cambios meteorológicos en el cielo.
- Si disparas en puntos clave en los escenarios de Shooting Range, activarás algo para distraerte: el panal de abejas, la granja, el castillo y la luna.
- Fíjate bien y en la chimenea donde "conoces" al primer **Ganado** puedes ver una mano y un fémur.
- Las vacas pueden ser eliminadas, pero después de un par de impactos, te cornarán si te acercas (si las miras de cerca, notarás saliva en sus hocicos).
- En los lugares donde hay peces, puedes observar que los más grandes persiguen a los más pequeños.

-Al derribar a los cuervos, notarás que caen de una forma muy realista.

- Casi todo lo que puede ser destructible se queda así por el resto del juego, salvo que sea "reparado" o cambiado para efectos de la historia.
- En los créditos finales puedes ver escenas en donde se muestra cómo fueron infectados los aldeanos con **Las Plagas**, además de una advertencia del departamento de policía de Racoon City sobre no piratear el juego.
- En donde hay viento, podrás notar cómo las cosas ligeras como plantas y ropa se mueven suavemente; y en otras partes, hojas secas caen de algunos árboles.

- Si algo les estorba (como los muebles), lo comienzan a golpear hasta romperlo, si es que es destructible.
- Al apuntarles con la mira láser, en ocasiones se cubrirán con sus manos o se moverán para evadir los disparos.
- Puedes tirarles los sombreros, cascos o lo que lleven sobre la cabeza con un disparo; y también puedes hacer que se quemen los enemigos que traen antorchas si les disparas justo cuando van a soplar para incinerarte.
- Los **Ganados** que emplean ballestas, Rocket Launchers y armas similares tienden a mantener su distancia y cubrirse para atacarte.
- Si uno de los **Colmillos** (los lobos infestados) te ataca y logras quitártelo de encima, podras ver cómo escurre sangre de sus dientes.
- Los **Ganados** con sierras eléctricas pueden destruir las puertas de madera.

Como podrás darte cuenta, **Resident Evil 4** es toda una experiencia más allá de simplemente terminar un juego y comenzar otro; cuidaron muy bien muchos detalles para ofrecernos un verdadero clásico que no puede faltar en tu colección -no mencionamos todos, pues queremos que tú mismo los descubras; claro que se les fueron detallitos por ahí, pero eso merece otro artículo posterior. Mientras tanto, te invitamos a ser más observador en todos tus juegos, así los valorarás mucho más. ¡Hasta la próxima!



Select, atrás, más atrás, start.



Año 1 No 6
Mayo 1992

Portada:
Tiny Toon

Conoce a:
Kick Master
Captain America
Joe & Mac
Darius Twin
Super Scope
Contra III
Face Ball 2000

Cursos Nintensivos de:
Super Mario Bros.

¿Ya viene el CD?


Dicciomario

C.ITOH & CO.


SPOT


Joe & Mac

Conoce a Joe & Mac

El Diccionario aparece en Club Nintendo

En nuestra edición 6 de la revista apareció esta sección, ésta aclaró varias dudas de todos los lectores. Un diccionario especializado en términos utilizados en la esfera de los videouegos. Como todos sabemos, en un principio varios de los conceptos y palabras usadas en Club Nintendo no eran del dominio de todos, de hecho a nosotros también nos tomó tiempo acostumbrarnos a esto. Palabras como: *Bonus Stage*, *Bit*, *Item* o *Warp Zone* eran el común denominador en la mayoría de los juegos, ahora al escucharlas, sabemos de que se está hablando y tenemos una referencia muy clara del concepto. En esta sección aparecen c uatro páginas con más de 60 significados, algunos de ellos ilustrados como todo un buen diccionario.



Curso Nintensivo Super Mario Bros.

Muchas preguntas que fueron recibidas en nuestras oficinas generaron este Nintensivo. La manera más rápida de acabar el juego fue plasmada en estas páginas, mundo tras mundo hasta llegar con Mario a derrotar a Bowser y al Koopa lanza martillos.





el control de los profesionales

El control de los profesionales

Por: Axy y Spot. En esta sección hablamos de "El trabajo en equipo", títulos como **Double Dragon** o **Contra III** nos permitieron tener a un compañero a un lado, ayudándonos mutuamente para poder avanzar y lograr el objetivo.

100 Fotos
sin contar los mapas e ilustraciones

¡Éste es el CD-ROM!

Todo un artículo dedicado a lo que sería este nuevo sistema integrado al Super Famicom. Toda una explicación completa de lo que era el CD-ROM, el estilo y tamaño que pudimos ver en las imágenes nos daban una idea clara de como se acoplaría a nuestra consola de videojuegos. Este implemento nos daría una mayor velocidad en nuestros juegos.





¿De que constaba el CD-ROM?

El sistema anunciado en esa ocasión incluía el CD-ROM y un cartucho. Las dos piezas estaban incluidas, el cartucho contaba con un chip procesador auxiliar que aumentaba la capacidad al cerebro del Super Famicom.

ÚLTIMA PÁGINA
AGOSTO 2006

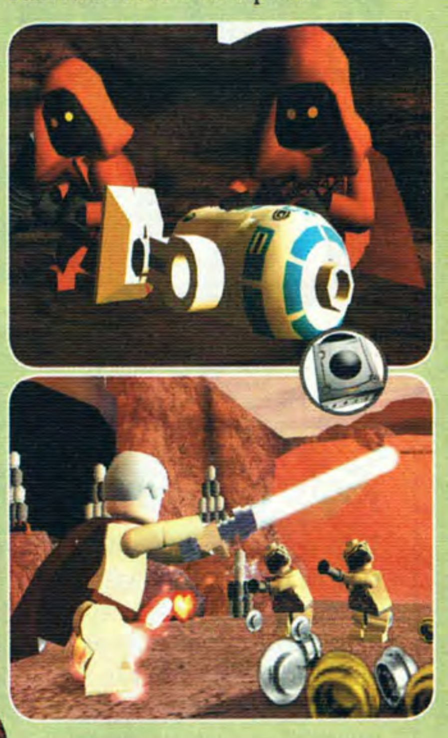
El próximo mes por fin se darán a conocer los detalles finales del Wii, siendo su costo uno de los puntos más esperados para todos los fans de Nintendo. Pero la noticia no termina allí, pues se ha comentado que Wii será una plataforma con mucho apoyo por parte de las licencias y es algo que lo hemos notado al ver la lista de anuncios; pero ten por seguro que aún quedan sorpresas y septiembre será una buena fecha para quitar las dudas. Aquí en Club Nintendo nos estamos preparando para la próxima generación y, al igual que tú, ya estamos ansiosos por tener en nuestras manos toda la diversión que ofrecerá este sistema. ¡No te pierdas nuestra próxima edición!

Deep Labyrinth (NDS)

Atlus viene con muchas fuerzas para este fin de temporada, ofreciéndonos varios títulos y no cerrándose a la franquicia de **Harvest Moon** como solía hacerlo. En esta ocasión, **Deep Labyrinth** te hará recorrer los secretos oscuros de un misterioso castillo, todo mientras te rodeas de una atmósfera tridimensional y en un estilo de juego de tipo RPG en primera persona, al clásico estilo de **Shadowgate**. Lejos de ser un intento frustrado por conquistar el género, **Deep Labyrinth** te dará gratos momentos de acción y emoción en las que incluso podrás vivir la experiencia en dos panoramas, veterano o principiante (depende de tu experiencia en juegos RPG).

LEGO Star Wars II: *The Original Trilogy* (GCN)

La saga creada por George Lucas siempre estará vigente para los fans de la serie, incluso para los que no están muy empapados del tema pero que quieren disfrutar de un título de ciencia-ficción en su máximo esplendor. Los juegos ordinarios de **Star Wars** son maravillosos, generalmente se apegan al concepto y nos ofrecen una visión más amplia de la historia, pero LEGO siempre logra que los programadores se aflojen la corbata e inicien un trabajo por demás divertido al darle humor y chorros de diversión a los Rebeldes y al Imperio. **LEGO Star Wars II: The Original Trilogy** es el segundo título bajo este concepto y te hará ver el lado divertido y paródico de la primera trilogía de **Star Wars**. ¡No te lo debes perder!



One Piece Grand Adventure (GCN)

Ahora que los temas relacionados con los corsarios y series animadas están en su apogeo, Namco aprovecha para lanzar una nueva aventura de **Monkey D. Luffy** y su travesía por convertirse en uno de los mayores piratas... lo que hasta **Jack Sparrow** o **Barba Roja** envidiarían. En el reporte del E3 te comentamos un poco al respecto de este título de peleas que nos pareció muy interesante, así que el próximo número te traeremos los detalles finales de la historia, las distintas modalidades de combate y en sí, cada aspecto que te interesa conocer de **One Piece Grand Aventure** para Nintendo GameCube.

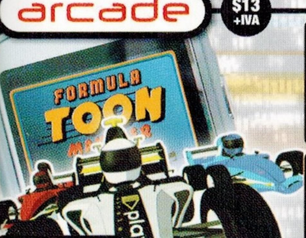


Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, seudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com o a través de nuestra página de Internet: www.clubnintendomx.com Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección: Av. Vasco de Quiroga # 2000 Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe Delegación Álvaro Obregón CP 01210, México, DF.

CAUTION: GAMERS ZONE 33133



arcade $13 +IVA



nuevo Dirige tu propia escudería y demuestra que eres el mejor de la competencia! — formula

nuevo Controla un grupo de soldados durante una misión muy peligrosa de la 2da Guerra Mundial. — heroes

nuevo Ayuda a Kazi a escapar de la temible fortaleza en la que fué encerrado y ayúdalo a regresar a casa! — laberinto

Juega contra reloj a buscar palabras en este clásico. — sopas

Gana la copa 2006 con grupos y equipos reales! — mundial

Libérate de la maldición que sufres y pelea como lobo en contra de monstruosos enemigos! — silver

Horas y horas de entretenimiento en este fabuloso juego de ingenio. Todo un clásico para tu celular! — elahorcado

Central City es un caos. Eres un francotirador y debes liquidar a los terroristas! — sniper

Conviértete en el mejor golfista del mundo, jugando en los mejores campos. — golfmaster

Demuestra tu estrategia y habilidad para ganar al rival con las burbujas mágicas! — bubble

INSTRUCCIONES
JUEGOS: Envía un mensaje al **33133** con el texto **JUEGO58** (espacio) y la referencia del juego que deseas descargar. Ej: **JUEGO58 FORMULA**
*Requiere dos mensajes

tonos $13 +IVA

TOP

	ref.
Love generation\BOB SINCLAIR	loveg

LO NUEVO!

	ref.
+ Dime ven\MOTEL	diven
+ Angelito vuela\DON OMAR	angelito
+ Adios mi amante\MONTEZ DE DURANGO	adiosmi
Muñeca de Trapo\LA OREJA DE VAN GOGH	trapo
Me voy\JULIETA VENEGAS	mevoy
+ Cita en el quirófano\PANDA	cita
+ Pump it\BLACK EYED PEAS	pumpit
Disculpa los malos pensamientos\PANDA	disculpa
+ Alguien va a hacerte llorar\INTOCABLE	llorar
Wisemen\JAMES BLUNT	wise
Heart in a cage\THE STROKES	cage

LAS + BAJADAS

	ref.
+ Rompe\DADDY YANKEE	rompe
+ Pero te vas a arrepentir\K-PAZ DE LA SIERRA	arrepentir
+ Ven bailalo\KHRIS Y ANGEL	bailalo
+ Regresa a mi\IL DIVO	ram
Angels\ROBBIE WILLIAMS	angels
+ Si no estás conmigo\CYNTHIA Y JOSE LUIS	sino
+ Volverte a amar\ALEJANDRA GUZMAN	amar
You´re beautiful\JAMES BLUNT	beautiful
+ My humps\BLACK EYED PEAS	humps
Beat of my heart\HILARY DUFF	bom
Cuando no es como debiera ser\PANDA	cuando
The fallen\FRANZ FERDINAND	fallen
Hola\PANDA	hola
+ Este corazón\RBD	este
Don\MIRANDA	don
Pingüinos en la cama\RICARDO ARJONA	pingu
Helena\MY CHEMICAL ROMANCE	helena

KLÁSIKAS

	ref.
+ Hotel California\EAGLES	hotel
La mano de Dios\RODRIGO	lamano
¿Y todo para que?\INTOCABLE	todopara
Noviembre sin ti\REIK	noviembre
+ Por ti\BELANOVA	porti
+ Rosas\LA OREJA DE VAN GOGH	rosas
+ Ojalá que te mueras\GRUPO PESADO	mueras
Paradise City\GUNS N´ ROSES	paradise
Enjoy the silence\DEPECHE MODE	enjoy
Enter Sandman\METALLICA	enter

DURANGUENSES

	ref.
Volveré\K-PAZ DE LA SIERRA	volvere
+ Mi credo\K-PAZ DE LA SIERRA	micredo
De contrabando\JENNY RIVERA	contra
La vecinita\K-PAZ DE LA SIERRA	vecinita
+ Vete ya\VALENTIN ELIZALDE	veteya
Si tú te fueras de mi\K-PAZ DE LA SIERRA	fueras
Me quedé sin nada\LA AUTORIDAD DE LA SIERRA	quede

REGGAETON

	ref.
Lo que pasó, pasó\DADDY YANKEE	paso
Bandida\DON OMAR	bandi
+ Gata Ganster\DADDY YANKKE	gata
+ Pobre diabla\DON OMAR	diabla
Chacarron Macarron\REGUETON	chacarron
La loba\DON OMAR	laloba
Machucando\DADDY YANKEE	machuca
Gasolina\DADDY YANKEE	gasolina

CINE & TV

	ref.
+ Superman\CINE	superman
+ Looney Tunes\TV	looney
Laboratorio de Dexter\TV	dexter
Mazinger Z\TV	mazinger
El chapulin colorado\TV	chapulin
Los picapiedra\TV	flinstones
+ El chavo del 8\TV	chavo
+ Caballeros del zodiaco\TV	caballeros
El exorcitsa\CINE	exorcista
Los pitufos\TV	pitufos
Expedientes X\TV	xfiles
La familia Adams\TV	adams
Hakuna Matata\CINE	leon
Shrek\CINE	shrek
+ Heidi\TV	heidi
Indiana Jones\CINE	indiana
Scooby Doo\TV	scooby
James Bond 007\CINE	bond
Johnny Bravo\TV	johnny
Los muppets\TV	muppets
+ El pájaro loco\TV	pajaro
Pokemon\TV	pokemon
Popeye\TV	popeye
Spiderman\CINE	spiderman
South Park\TV	southpark
+ Marcha Imperial\STARWARS	vader
Starwars\CINE	starwars
Gladiador\CINE	gladiador

INSTRUCCIONES
POLIFÓNICOS: Si tu celular es multimedia envía un mensaje al **33133** con el texto **POLI58** (espacio) la referencia del tono que deseas, (espacio) y por último escribe las tres primeras letras de la marca de tu cel. Ej para Nokia: **POLI58 LOVEG NOK**
MONOFÓNICOS: Si tu celular es monofónico envía un mensaje al **33133** con el texto **TONO58** (espacio) la referencia del tono que deseas, (espacio) y por último escribe las tres primeras letras de la marca de tu cel. Ej para Nokia: **TONO58 LOVEG NOK**

wallpapers $13 +IVA



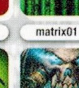








delfin03 · robot04 · edit10 · elfo1 · love03 · demonio03








INSTRUCCIONES
Envía un mensaje al **33133** con el texto **FOTO58** (espacio), escribe la referencia de la imagen que deseas descargar (espacio), y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular, Ej. Para Nokia: **FOTO58 OVER NOK**

sound fx $13 +IVA

INSTRUCCIONES
Envia un mensaje al **33133** con el texto **CLIP58** (espacio) la referencia del sonido real que deseas, (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej para Nokia: **CLIP58 VIENE NOK**

Descripción del Sonido Real	referencia
+ Contésta poco hombre!... Cachudo!	laura
+ Aaaaaaay mis hijooos!	llorona
+ Hay tamales, calientitooos!!!	tamales
Aaauuu!	lobos
Contésta tu celular mi precioso!	gober
A ver coche negro oscuro orillese a la orilla...	poli
+ Cómprate un bosque y piérdete!	pierdete
Fierro viejo que vendaaan!	fierro
Súbanle unidad plateros por revoluciooón!	micro
Cállate mujer desvergonzada!	laura2
Cacarea tu celular	gallinazo
+ El gaaasss!	gas
Maullido de gatitos	gatitos
Atrás de la raya q estoy trabajando...	merolico
Traigo el cd de novedad, 10 pesos le vale...	metro
Silbido del carrito camotero	camotes
+ Viene, viene, güerita quebrándose...	viene

Viene! viene!

animaciones $13 +IVA



INSTRUCCIONES
Envia un mensaje al **33133** con el texto **ANIMA58** (espacio) la referencia de la animación que deseas, (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej para Nokia: **ANIMA58 MATRIX NOK**





nombres $13 +IVA







INSTRUCCIONES
Envía un SMS AL **33133**,con el texto **NOMBRECOLOR58** (espacio), **TU NOMBRE** junto con la referencia de la imagen que deseas (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. Para NOKIA: **NOMBRECOLOR58 JOSELUIS62 NOK**

